1e Jaargang - Nummer 7 - ƒ 7,95 / BFR 159

HOOG Spel

POLICE QUEST 3 • GUNSHIP 2000
F117A STEALTH FIGHTER • ROBOCOD
MEGATRAVELLER 2 • SPELLCASTING 201
WILLY BEAMISH • MIGHT & MAGIC 3
LEISURE SUIT LARRY 5 • MEGAFORTRESS

SPELSOFTWARE VOOR:

AMIGA
ATARI ST
C 64
MS-DOS
NINTENDO
LYNX
SEGA

COLOFON

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactieadres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel 020-6756838 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Belenz, George Drebbel, Harry d'Emme, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Lieben, Wouter Kloothoek, Ghien Livid, Henk Meinig, Mithrandir, Arnet Niterink, Peter Nouze, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riel, Mart Hills

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verholst

Correspondenten Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Foltho, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Faxnr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland f 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toegezonden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retourenveloppe is bijgesloten.

Voorpagina: Conquest of the Longbow (Sierra)

VAN DE EINDREDACTIE

Zoals in de enquête op pagina 75 vermeldt wordt, bestaat Hoog Spel nu iets meer dan één jaar. En dat het nodige veranderd is weten onze lezers van het eerste uur wel. Een Queeste- en Ghien Livid met zijn explosieve karakter - kenden we in die tijd nog niet, ook Mithrandir is later pas komen opdagen. Langzaam bouwden we aan Hoog Spel en - alhoewel u het misschien niet echt gemerkt heeft - de vele brieven en raadgevingen van u, onze lezers, hebben Hoog Spel de huidige vorm gegeven.

De aandacht voor bordspellen is een reactie op uw wensen en ideeën. Vele lezers complimenteerden ons met het recenseren van bordspellen, er is immers relatief weinig informatie te vinden over bordspellen. Het TV programma Hoge Ogen op zaterdagmiddag op RTL 4 is zowat ten einde en komt misschien in 1992 dan wel terug, maar zeker is het nog niet. Dit is jammer, vind ik; er zijn zeer vele bordspelen die de moeite van het spelen waard zijn maar vaak is niet eens bekend dat het spel bestaat. Wel eens gehoord van *Civilization, Dune, Conquest of the Empire, 1829, Railbaron, Acquire* of *Dragonlance*?

Ook de uitbreiding wat betreft spellen voor spelcomputers is te danken aan de stortvloed van brieven van lezers die meer wilden lezen over hun favoriete computer. Voor hen in dit nummer van Hoog Spel overigens uniek nieuws. Kijk maar eens op pagina 45, waar we het eerste Nederlands-talige spel voor Nintendo NES, Game Boy en Sega Master Systeem recenseren. En dat is dan ook nog eens niet zo maar een spel, het gaat hier om de fameuze voetbalsimulatie *Kick Off*!

Meer en meer blijkt dat Hoog Spel door een zeer gevarieerd gezelschap gelezen wordt. Niet alleen beginnende spelers, die net een (spel)computer aangeschaft hebben maar ook zeer ervaren en fanatieke spelers vinden we onder onze lezers. Om een blad te maken dat de juiste balans heeft zodat een ieder iets van zijn of haar gading kan vinden is iedere keer weer een zware klus. In dat opzicht verzoek ik u dan ook met klem de enquête in te vullen en op te sturen. Goed, we vragen u het hemd van het lijf, maar alleen op die manier kunnen we erachter komen wat u nu eigenlijk van ons verwacht. Want laten we eerlijk wezen, Hoog Spel is uw blad! Stuur dus die enquête in, en laat u zeker niet weerhouden door de gigantische prijzenpot!

Zoals u de vorige keer gemerkt hebt, kan ook ik behoorlijk uit mijn slof schieten. Normaliter een zeer bedaarde persoonlijkheid, alhoewel Ghien Livid daar anders over schijnt te denken, werd het me onlangs ook weer eens te veel.

Nu moet u weten dat ik een complete computeranalfabeet ben, Harry d'Emme heeft DOS 5.0 op mijn 386 geïnstalleerd want zelf loop ik met dat soort dingen muurvast. Het is net als met de auto, ik weet hoe het ding gestart moet worden en waar het gaspedaal zit, maar vraag me niet de bougies te verwisselen. Laten we wel wezen, de computer is en blijft een gebruiksmiddel net als een auto of een wasmachine, je zou niet hoeven moeten weten hoe het allemaal werkt.

Helaas, al snel blijkt dat bij computers anders te zijn. Leek zijn betekent in de computerbranche rijp zijn voor oplichting. Of althans zo lijkt het, en tot mijn spijt lijden in dit verhaal de goeden dan meteen weer onder de kwaden.

Wat was namelijk het geval? d'Emme had me verteld dat ik om *Wing Commander 2* en *Secret Weapons of the Luftwaffe* te spelen het liefst wat extra geheugen in mijn computer moest hebben. Dus ik op zoek naar extra RAM geheugen. Ik wil u de lijdensweg besparen, maar waar het op neerkomt is dat na mijn verhaal - ik wil extra RAM installeren om mijn nieuwe spellen te spelen - meestal verbluft gekeken werd. Spellen spelen op een PC? Heiligschennis, bent u nu helemaal gek geworden? Wordperfecten en spreadschieten zult u, al moeten we u ervoor vastbinden!

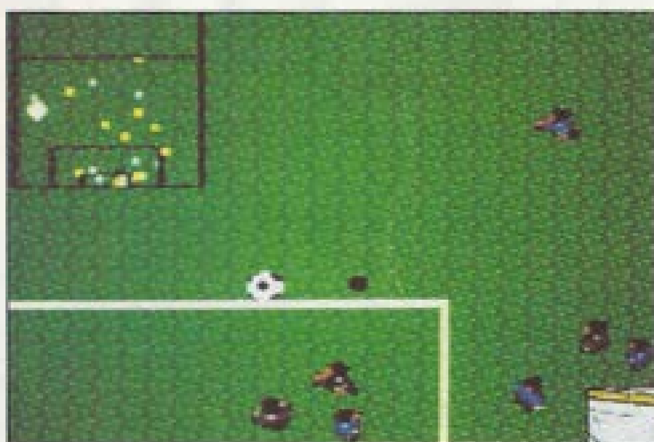
De meest uiteenlopende oplossingen werden aangedragen, maar iedere oplossing was nog duurder dan de vorige. En van de technische termen die me om de oren vlogen, werd ik compleet tureluurs. Ik heb d'Emme dan ook meermalen vervloekt! Het ergste was nog wel de malbot die me aanraadde een nieuwe machine te kopen, want het geheugen van mijn computer uitbreiden was niet mogelijk. Na zoveel wijsheid druip je maar weer af, overtuigd van je eigen onnozelheid.

Gelukkig hielp d'Emme me van mijn probleem af, een simpele operatie aan mijn PC - al weet ik tot op heden nog niet wat hij nu eigenlijk gedaan heeft - gaf me genoeg extra geheugen om uit de voeten te kunnen.

Iets anders wat me op die strooptocht opviel was de totale afwezigheid van spelsoftware in al die heilige hallen van computervakmanschap. En ik moest denken aan die lezer die schreef dat hij zeer welkom was toen hij voor vele harde guldens - of in zijn geval Belgische franken - hardware wilde kopen. Toen hij echter een volgende keer software wilde kopen was de toonzetting van het verkooppraatje anders: "Daar hebben we geen tijd voor, weet u niet wat u hebben wilt? Dat is dan jammer, demonstreren doen we niet."

Ik heb, als test, bij diverse winkels geprobeerd *Tracon 2* (zowel de Nederlandse als de Engelse versie) te kopen en de resultaten waren erbarmelijk. Reacties van 'ken ik niet' c.q. 'bestaat niet' tot 'de importeur is ermee opgehouden' waren mijn deel. En dat terwijl ik diezelfde importeur net gebeld had om te vragen waar ik deze grandioze simulatie kon kopen. Het is droevig gesteld in Nederland, het lijkt wel alsof al die winkels met hun supergoedkope - of is goedkoop dan toch echt duurkoop? - aanbiedingen alleen maar uit zijn op 'dozen schuiven'. Iets meer zoals advies over software - al dan niet spelsoftware - kan er blijkbaar niet vanaf. Ook uit België hoor ik dergelijke verhalen, maar ik beschik niet over voldoende informatie dienaangaande. We overwegen momenteel een pagina te reserveren waarin u klachten en/of complimenten over/aan winkels en importeurs kwijt kunt. Heeft u ook bovenstaande - of geheel andere - ervaringen opgedaan? Schrijf me, u kunt er andere lezers mee helpen.

Rest mij nog slechts u namens alle medewerk(st)ers van Hoog Spel veel spelplezier voor 1992 te wensen.

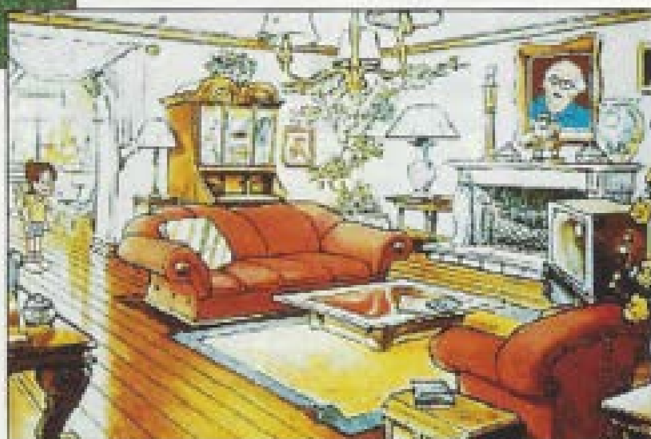


KICK OFF

45

Anco heeft een nieuw doel voor ogen. Hun uiterst succesvolle voetbalspel Kick Off is nu ook verkrijgbaar voor het Nintendo NES, Sega Game Gear en Sega Master System. Het spel is - unicum - Nederlandstalig.

SIERRA IS WEER BEZIG!



In korte tijd werden niet minder dan drie adventures door Sierra uitgebracht. Eén daarvan is een nieuwe titel ter wijl twee andere titels een vervolg zijn op eerdere successen. We hebben het natuurlijk over:

WILLIE BEAMISH

30

Dynamix, de makers van de adventures Heart of China en Rise of the Dragon komen met een nieuw adventure. Dit maal geen haaie gedigitaliseerde video-beelden, maar minstens zo fraaie illustraties.

POLICE QUEST III

5

Verleen Sonny Bonds bijstand bij het opsporen van de moordenaar van zijn vrouw. Inmiddels is de politie van Lytton ook voorzien van allerlei moderne snufjes die het opsporingswerk kunnen vereenvoudigen.

LEISURE SUIT LARRY

92

Larry Laffer en Passionate Patty steken elkaar weer de helpende hand toe bij het oprollen van een complot in de porno-video branche.

GUNSHIP 2000

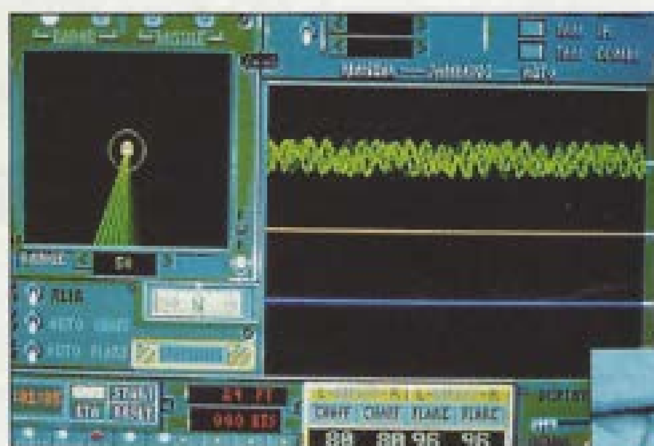
21

MicroProse komt meteen vernieuwde versie van de helikopter simulatie Gunship. Een verslag van onze eigen brokkenpiloot.

SPELLCASTING 201

41

Het is de hoofdredacteur inderdaad gelukt om Spellcasting 201 aan Ghlen Livid te ontrukken. Mart Wills heeft nachtenlang met rode koontjes achter zijn computer gezeten.



MEGAFORTRESS

62

Men neme een B52 bommenwerper en een containertje elektronika. Meng dit in de juiste verhouding en het resultaat is een gevechtsbommenwerper die haast onzichtbaar is voor radar en met een gigantische vernietigingskracht is uitgerust.

F117A STEALTH FIGHTER

62

Net als Gunship 2000 is dit spel van MicroProse een verbeterde versie van een eerder spel. In dit geval heeft men F-19 vernieuwd.



Veelvuldig gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga • AST = Atari ST • BRD = Bordspel • C64 = Commodore 64 • IBM = IBM/MS-DOS • LNX = Atari Lynx • NES = Nintendo Entertainment System • NGB = Nintendo Gameboy • SGG = Sega Game Gear • SMD = Sega Mega Drive • SMS = Sega Master System

Importeurs • Computerspellen Nederland: 1 = Atari Benelux, Vianen: 03473-77272 • 2 = Bandai, Nieuwegein: 03402-51353 • 3 = Computer Collectief, Amsterdam: 020-6223573 • 4 = Hanesoft, Haarlem: 023-311241 • 5 = RCA/Columbia, Hilversum: 035-213246 •

Computerspellen België: 6 = Abel, Brussel: 2.3753994 • 7 = Bandai, Brussel: 2-4780048315 • 8 = TSD Haarlem: 023-319273 •

Bordspellen: 9 = 999 Games, Amsterdam: 020-6449794 • 10 = NBA/Nesbro, Utrecht: 030-891434 • 11 = Ravensburger, Amersfoort: 033 611445

GERECENSEERD:

PROLOOG

Na alle ellende die Sonny Bonds in de vorige twee episodes van *Police Quest* heeft meegemaakt, lijkt nu een rustige tijd te zijn aangebroken. Sonny is getrouwd met Marie Wilkins, de serveerster die hem zo goed geholpen heeft in de voorgaande avonturen, en hij is gepromoveerd. Alles lijkt goed te gaan, totdat een onverlaat het in zijn hoofd haalt om Marie overhoop te steken. Om het voorzichtig uit te drukken, nauwelijks een slimme zet. Hier begint het avontuur dan ook serieus. Al rap komt Sonny erachter dat het hier gaat om rituele moorden. Een of andere psychopaat snijdt pentagrammen in zijn slachtoffers, gelukkig heeft hij niet de kans gehad om Marie zo toe te takelen aangezien er voorbijgangers in de buurt waren. Het is Sonny's taak om deze gek te pakken, een opdracht die hij gretig aanvaardt.



REALISME

Om de realiteitswaarde voor de *Police Quest* serie zo hoog mogelijk te maken, heeft Sierra de hulp ingeroepen van ene Jim Walls, een gepensioneerde agent. Dit betekent dat u erop moet rekenen dat u echt politiewerk moet doen. Dus niet vergeten om een gevangene op zijn rechten te wijzen en te fouilleren bijvoorbeeld.
Het verhaal is gebaseerd op een waar gebeurd gegeven. Er wordt dan ook gewaarschuwd dat een aantal scènes niet voor te kleine kinderen geschikt is. "Parental guidance advised" zoals dat zo mooi in het Amerikaans heet.
Zoals alle Sierra adventures laat ook *Police Quest 3* zich als een film spelen. Dit betekent dat u steeds een ruimte ziet waarin Sonny Bonds rondloopt. Door middel van de muis kunt u hem sturen en voorwerpen manipuleren. Typen is niet meer nodig.

VERHAAL

Grafisch is ervoor gekozen om echte personen te filmen en dit om te zetten naar de computer. Dit betekent dat u tijdens een gesprek een soort bewegende foto ziet van de persoon waarmee u praat. De tekst wordt gegeven in een tekstballon, zoals die ook te zien is in een strip.
Niet alles kan op deze manier worden gevisualiseerd. Vandaar dat de rode draad van het verhaal wordt verteld door de al eerder genoemde Jim Walls.

Het verhaal speelt in de stad Lytton. Zoals zoveel Amerikaanse steden zijn de straten van Lytton onderverdeeld in een matrix. Dat wil zeggen dat ze allemaal keurig loodrecht lopen ten opzichte van elkaar. En, eveneens zoals vaak in Amerika, de meeste straten zijn genummerd. Om u in deze stad te verplaatsen dient u veel auto te rijden. Deze keer is gekozen voor een andere methode dan die we gewend waren van de eerdere Police Quest afleveringen. Rechts bovenin beeld ziet u een klein venster waar u van bovenaf op uw auto neerkijkt. Via dit venster kan de wagen met de muis worden bestuurd.
U heeft gelukkig geen last van ander verkeer. Het enige probleem is dan ook om niet te hard de bocht te nemen en de te weg vinden in een stad waar alle straten heel erg op elkaar lijken.

COMPUTER

De computer heeft inmiddels ook zijn intrede gedaan in de misdaadbestrijding. Niet alleen staan alle gegevens van de diverse agenten hierin, er zijn ook diverse gereedschappen voorhanden. Een goed voorbeeld is de 'gezichtsmaker'. Als u op een gegeven moment een getuige vindt, moet u samen met hem of haar het gezicht van de dader in elkaar zetten. Talloze ogen, monden, neuzen, pruiken etc. staan u hierbij ter beschikking. En als u tevreden bent zoekt de computer naar de drie beste kandidaten, waaruit de getuige er dan weer een kan identificeren.

Zoals uit het voorgaande blijkt heeft het Sierra-team dat verantwoordelijk is voor *Police Quest* zich kosten nog moeite gespaard om het allemaal zo realistisch mogelijk te maken.

De eerste vraag die echter bij mij opkwam was: "Is het ook een beetje een moeilijk avontuur?"
Zoals u misschien weet hadden de laatste Sierra-adventures niet direct een hoge moeilijkheidsgraad. Gelukkig is het antwoord op deze vraag positief. *Police Quest 3: The Kindred* is niet makkelijk. De eenvoudige interface zorgt er wel voor dat het voor iedereen goed te doen is, maar niet dat ervaren spelers het in een of twee avonden af hebben. Dit gekoppeld aan het spannende verhaal, de realistische graphics en de goede muziek zorgt er dan ook voor dat dit weer een ouderwets-leuk Sierra adventure is.

Als u van een beetje detective-werk houdt en niet terugschrikt voor wat rituele moorden dan is dit zeker een goede titel om te kopen.

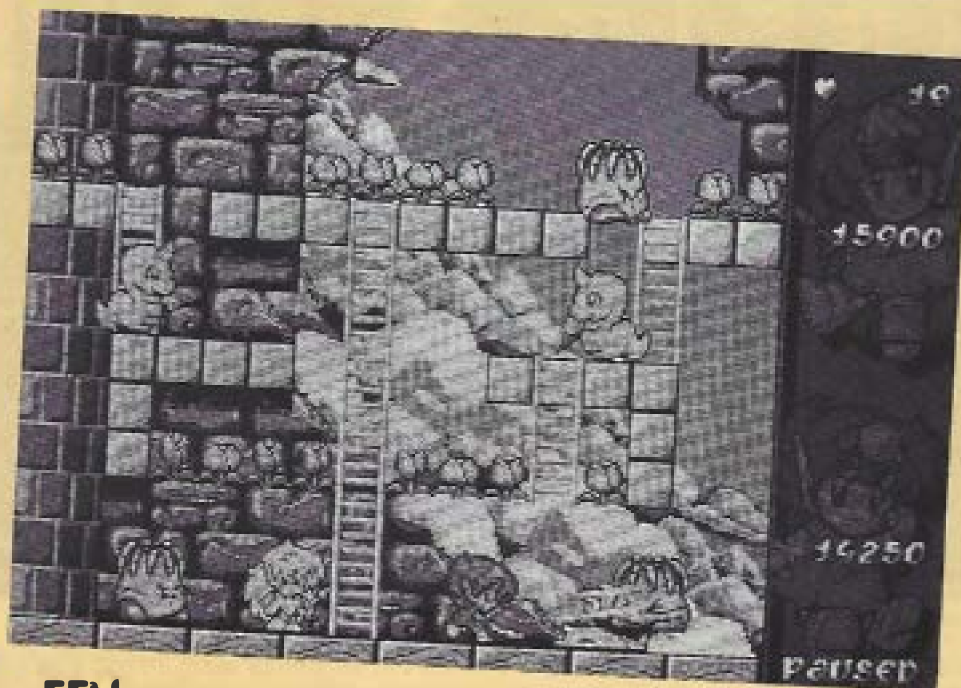
Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50/Bfr 2899 (EGA versie)
ƒ 169,50/Bfr 3299 (VGA versie)
Videokaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster/LAPC-1/Roland MT-32/Thunderboard

RODLAND

VAN OORSPRONG IS RODLAND EEN UIT 1989 DATEREND JAPANS SPEL, ONTWIKKELD DOOR HET SOFTWAREHUIS JALECO. IN JAPAN IS RODLAND MET NAME IN DE AMUSEMENTS-HALLEN EEN GIGANTISCH SUCCES GEWEEST, WAT NIET ZO VERWONDERLIJK IS. RODLAND IS NAMELIJK EEN PERFECT VOORBEELD VAN HET FENOMEEN 'CUTESY GAMES' WELKE ZEER GELIEFD ZIJN BIJ DE JAPANSE COMPUTER-BEZITTERS. EEN 'CUTESY GAME' - OFTEWEL "SCHATTIG SPEL" - HEEFT ALS VOORNAAMSTE KENMERK ZEER LIEFTALLIGE EN CHARMANTE HOOFDPERSONEN. GOEDE VOORBEELDEN VAN HET GENRE ZIJN *BUBBLE BOBBLE, NEW ZEALAND STORY, PENGUIN ADVENTURE* EN *RAINBOW ISLAND*. OPVALLEND IS OOK DAT DE GRAFISCHE VORMGEVING IN DEZE SPELLEN - EN DAN VAN MET NAME DE HOOFDPERSONEN, KLEINE ONSCHULDIGE JONGEDAMES MET ONTSTELLEND GROTE OGEN - NAADLOOS AANSLUIT BIJ DE STRIPTEKEN TRADITIE ZOALS DEZE IN JAPAN BESTAAT. MET NAME MSX BEZITTERS KENNEN DEZE VORMGEVING AL VAN DE JAPANSE MSX SPELLEN ZOALS *YS, SEED OF DRAGON* EN *FRAY*.



EEN VREEDZAAM LEVEN

Tam en Rit zijn de 'cutesy' nazaten van Bub en Bob uit Bubble Bobble, aardige elfen met gepunte oren en magische staven (waar het Engelse woord 'rod' (=staf) uit de titel Rodland dus op slaat) die in een sprookjesdorp wonen dat zo in de Efteling opgenomen kan worden. Het leven is één groot feest, stroperige koekjes en eindeloos lollraapen. Totdat..., op een kwade dag Tam en Rit ontdekken dat hun mededorpelingen iets naars overkomen is. Opeens is de gehele dorpsbevolking in boosaardige monsters veranderd en hebben ze de moeder van Tam en Rit gevangen genomen en bovenin de hoge toren van Maboot opgesloten. Wat nu??

Gelukkig vinden Tam en Rit in een oude kist, die ze van grootvader geërfd hebben, de Staven van Sheesanomo plus nog een paar regenboogschoenen van Pa. Beide attributen zijn hard nodig om in de toren door te dringen en Ma te bevrijden. Met de staven kunnen ze tegenstanders in een net verstrikken en deze net zo lang op de grond doen stuiteren tot ze het bewustzijn verliezen en in het niets oplossen. Over 'headbashing' gesproken!

Aangezien ieder veld in Rodland een platformveld is met verschillende verdiepingen komen de regenboogschoenen ook nog aardig van pas. Dankzij deze schoenen kunnen Tam en Rit namelijk zelf ladders tussen de verschillende verdiepingen aanleggen. Hierdoor kunnen ze de tegenstanders ontwijken die uiteraard gebruik moeten maken van de - indien al - aanwezige ladders.

Nadat Tam en Rit al vechtend en 'headbashing' bij de toren aangekomen zijn, moeten ze zich een weg omhoog banen naar de bovenste verdieping waar hun Ma vastgehouden wordt. De weg is lang, traag en vermoeiend. De meest uiteenlopende monsters versperren Tam en Rit de weg, variërend van eenvoudige vuurballen, de zogenaamde Spuds, tot wandelende blauwe haaien. Verder lopen er nog Nessies - verdwaalde Loch Ness monsters - rond, komen we wespen tegen en zijn er ook nog rabiate konijnen; heeft zo'n konijn eenmaal een wortel gevonden dan is het wegwezen geblazen.

In ieder veld zijn er eigenlijk twee doelen: alle in het veld aanwezige bloemen verzamelen en zoveel mogelijk tegenstanders de grond in meppen. In totaal bevat Rodland meer dan veertig levels waarin gemept en verzameld dient te worden. Wanneer u een tegenstander genoeg keren laat stuiteren wil er wel eens een wapen of wat extra's achterblijven. Hebt u alle bloemen in een veld verzameld dan veranderen alle tegenstanders in extra gemene duivels en versnelt het spel. Uiteraard vallen er extra punten te scoren. Bovendien krijgt u dan voor iedere gemepte tegenstander een letter; lukt het u om het woord EXTRA vol te maken dan biedt een leltalige fee u iets extra's aan.

Wanneer het u niet lukt om binnen een bepaalde tijd alle tegenstanders naar het hiernamaals te meppen of alle bloemen te verzamelen dan veranderen de tegenstanders in blauwe gemenerds en dan ziet u pas echt wat snelheid is!

Rodland kan door één of twee spelers (tegelijkertijd) gespeeld worden. De tweede speler betreedt het spel door in het eerste level de vuurknop van de joystick in te drukken. Een pauze dient in dat geval derhalve afgesproken te worden.

Een spel is leuk of niet, en dat een spel een 'cutesy game' is zal mij een worst wezen. Een sticker opplakken kan iedereen, en wat de Japanners mooi vinden heb ik ook geen boodschap aan!

Rodland dus. Veel valt er niet over te zeggen. Prachtige graphics met een stripverhaal-achtige kwaliteit, dat wel. Inhoudelijk echter beginnen al snel de gaapneigingen op te treden. Het is allemaal hetzelfde en ieder veld is net zo vervelend - sorry, opwindend - als het volgende.
De zoveelste misser; wanneer gaan Engelse softwarehuizen nu eindelijk eens nadenken en ons leveren wat we willen?

Harry d'Emme

"So cute it'll make you puke" beweert Storm, het softwarehuis dat verantwoordelijk is voor de omzetting van Rodland naar de Amiga, Atari ST en C64; met andere woorden: "Zo schattig dat je ervan moet overgeven"
En of het nu aan mij ligt, een dergelijke reactie zit er absoluut niet in. Grafisch ziet Rodland er met name op de Amiga en ST gelikt uit, spelinhoudelijk zit ik me al snel te vervelen. Waar spellen als *Bubble Bobble* en *New Zealand Story* nog konden boeien, heb ik bij Rodland al snel: "Laat maar, ik heb het al gezien."

Er is niet genoeg variatie om lang te kunnen boeien en daarbij komt nog eens dat al snel de actie zo furieus wordt dat je gefrustreerd opgeeft.
Misschien dat de Japanse computeraar dit zietzitten, wij zitten echt niet op een spel als Rodland te wachten.

Vergeten!

Steven de Groot

PRODUKT INFO

Fabrikant: Storm
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/Bfr. 1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr. 1999
C64 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr. 1199
Nintendo NES ƒ n.n.b./Bfr. n.n.b.
Nintendo Gameboy ƒ n.n.b./Bfr. n.n.b.

ACTIVISION BETREEDT HET PERK VAN DE SOFTWARE WERELD WEER NA EEN LANGDURIGE AFWEZIGHEID. MET *F14 TOMCAT* HEBBEN ZE EEN AARDIG SUCCESJE IN DE MS-DOS WERELD GEBOEKT.

***R-TYPE II* EN *BEAST BUSTERS* MOETEN DE AMIGA WERELD VEROVEREN. IMMERS, ZOALS U IN EEN VORIGE HOOG SPEL HEBT KUNNEN LEZEN BRENGT ACTIVISION UITSLUITEND NOG SPELLEN VOOR MS-DOS, AMIGA EN NINTENDO OP DE MARKT. DE AMIGA ZOLANG HET DUURT, WANT NIEUWE SPELLEN VOOR DEZE COMPUTER ZAL ACTIVISION NIET LANGER ONTWIKKELEN. HET ILLEGAAL KOPIEREN VAN AMIGA SOFTWARE IS WERELDWIJD ZO'N GROOT PROBLEEM GEWORDEN DAT VELE SOFTWAREHUIZEN, WAARONDER ACTIVISION, BESLOTEN HEBBEN AF TE ZIEN VAN VERDERE INVESTERINGEN IN AMIGA SOFTWARE. OOK IN NEDERLAND EN BELGIE IS KOPIEREN EEN DERMATE GROOT PROBLEEM, DAT VELE TITELS GEWOONWEG NIET UITGEBRACHT WORDEN OMDAT ER TOCH NIETS VAN VERKOCHT WORDT.**

JAPANS

R-Type II is van oorsprong een Japans produkt, het softwarehuis Irem heeft dit spel ontwikkeld en daarmee gigantisch succes gehad. I.k. de beste Nemesis en Salamander traditie - soortgelijke spelen die met name onder onze MSX lezers befaamd zijn - is dit een pure 'shoot em up' met talloze mogelijkheden.

PURE ACTIE

In *R-Type II* wordt de draad opgenomen waardoor R-Type beroemd geworden is. Had u in *R-Type* al het genoegen mogen smaken het universum te redden, in *R-Type II* begint de ellende weer geheel van voren af aan.

En wederom wordt u erop uit gestuurd, deze keer echter met de nieuwe: geavanceerde gevechtsjager waarover de mensheid beschikt: de **R-9 Starfighter**. En ook deze keer weer is uw taak het boosaardige Bydo Rijk te verslaan.

U begint het spel met twee wapens; uiteraard komt u gewoon schieten met een laser. Daarnaast heeft u nog de beschikking over een soort superkanon, wat opgeladen wordt door de vuurknop ingedrukt te houden. Onderin het scherm ziet u dat het kanon geladen wordt met blauwe energie. Wanneer u de vuurknop nu loslaat schiet het kanon een extragrote vuurbal af. De vijanden recht vóór u worden weggemaaid. Houdt u de vuurknop langer ingedrukt dan wordt het kanon na de blauwe energie nog verder geladen met rode energie. Nu vuren betekent een alles verzengende vuurbal die zowat alle tegenstanders wegmaait. Nadeel van het kanon is echter dat u tijdens het laden de laser niet gebruiken kunt. Aardig dilemma.

Een tweede wapen is een bolletje met uitsteeksels, de wapenpod. Deze pod is een verbazingwekkend effectief wapen. De pod hecht zich aan uw schip. U kunt de pod lanceren door de spatiebalk in te drukken. Hoever de pod zich van het schip verwijdert hangt af van de tijd dat u de spatiebalk ingedrukt houdt. Langzaam komt de wapenpod nu naar het schip terug gevlogen totdat de vaste afstand bereikt is, daarbij alle verticale bewegingen van het schip volgend. Wanneer u nu de laser gebruikt dan schiet ook de laser in de wapenpod recht vooruit. Dubbele bewapening derhalve. Ook kunt u de wapenpod helemaal naar het schip toe halen.

Vrijwel meteen komt u in een grottenstelsel terecht waar overal antiraket raketwapens aanwezig zijn. Het afweergeschut hangt aan de plafonds of rijdt op rupsbanden, onderwijl kleine raketjes afschietend - grafisch overigens zeer fraai en vloeiend bewegend - over de vloer. De wapenpod blijkt dan opeens over meerdere lasers te beschikken die zowel omhoog, omlaag als recht vooruit kunnen schieten. Ook maakt het verschil of de pod achter of voor u vliegt.

Verder in de grotten doorgedrongen krijgt u te maken met gigantische robotslangen, razendsnelle jets en soortgelijke tegenstanders. Gelukkig kunt u extra bewapening vergaren onderweg, waardoor u zich steeds beter verdedigen kunt.

En zo moet u zich een weg door talloze werelden banen, met steeds gevaarlijkere tegenstanders.



R-Type 2 is een natuurgetrouwe kopie van Irem's eigen MSX Mega Rom R-Type. En de kwaliteit die met die MSX Rom al gehaald werd, heeft Activision in de Amiga versie net niet weten te halen. In feite is *R-Type 2* een grafisch sterk verbeterde versie van het gewone R-Type dat we voor zowat alle computers kennen.
Ook hier geldt dat dit spel uitsluitend te spelen is door spelers met een op de vuurduim. Strategie kent het spel niet, het is wezenloos schieten, schieten, schieten tot in het oneindige.

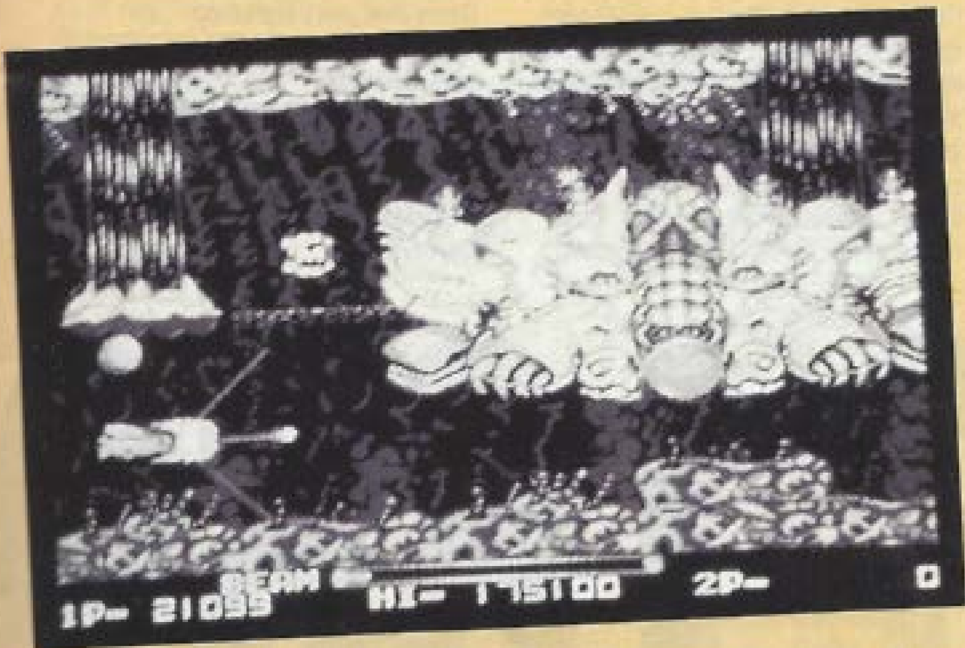
En dat is meteen ook de zwakte van *R-Type 2*, waar de MSX Rom nog verrassingen had in de vorm van geheime velden kent *R-Type 2* dan wel veel grotten, maar het is iedere keer weer meer van hetzelfde.

Wat mij betreft is *R-Type 2* weer zo'n prachtig verpakt spel zonder inhoud.

Helen Balens

R-TYPE





PRODUKT INFO

Fabrikant: Activision
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00 / Bfr 1999
Dit spel is onder de naam R Type eveneens leverbaar voor MSX, Gameboy (zie elders in dit blad), C64 en Atari ST.

Furieuze actie, razend moeilijk en eindeloos 'blasten'. Wat wil ik nog meer? Eindelijk weer eens een recht voor z'n raap schietspel!

Prachtig!

Henk Meaning

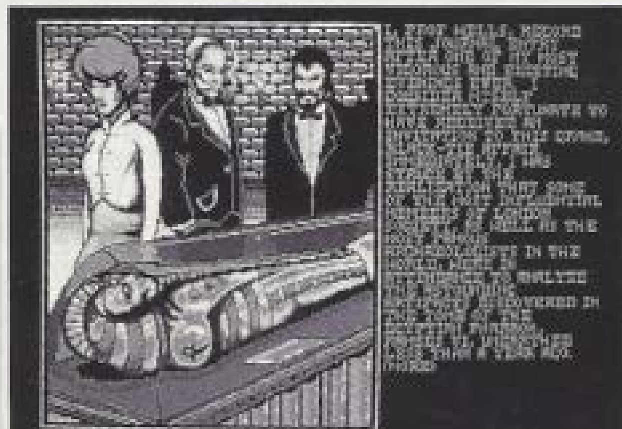
STELT U ZICH VOOR DAT ALLES WAT DE MENSEN AAN HET EIND VAN DE NEGENTIENDE EEUW GELOOFDEN WAAR WAS. STERKER NOG, OOK DE BEKENDSTE SCHRIJVERS VAN DIE TIJD ZOALS JULES VERNE, HADDEN GELIJK. DEZE SITUATIE IS HET UITGANGSPUNT VAN SPACE 1889.

GEPLAATST IN EEN WERELD ZOALS DE ENGELSEN DIE ZICH VOORSTELDEN TIJDENS HET HOOGTEPUNT VAN HET VICTORIAANSE RIJK, MOET U HET GROOTSTE RAADSEL ALLER TIJDEN OPLOSSEN.

RPG

Space 1889 is gebaseerd op het gelijknamige RPG van de Game Designers Workshop. Zoals bekend worden veel RPG's zonder bord, maar met pen en papier gespeeld. Alle spellen van de Game Designers Workshop zijn zeer gedetailleerd van opbouw, wat ook voor Space 1889 geldt.

MS-DOS



Is het ontwerpen van een karakter bij de meeste rollenspellen een kwestie van de goede getallen bij elkaar zien te krijgen, bij Space 1889 moet u een hele carrière uitstippelen voor uw karakters. Sterker nog, u kunt zelf carrières ontwikkelen die uw speelfiguren dan kunnen volgen. Sommige carrières zijn alleen weggelegd voor vrouwen, andere voor personen van een bepaalde sociale laag. Sommige carrières hangen af van de intelligentie of de kracht van het karakter.

Grafisch is Space 1889 weinig indrukwekkend; blokkige plaatjes in maximaal 16 kleuren. Ook van de interactie met de wereld moet dit spel het niet hebben.

Space 1889 bestaat voornamelijk uit: rondlopen en informatie verzamelen. In tegenstelling tot andere rollenspellen is het aantal gevechten gering. Dit is niet echt vervelend want het systeem om te vechten is nauwelijks intuitief te noemen. Het is belangrijk dat u dit goed bestudeert. Ook is aan te raden, voordat u zich echt in het avontuur stort, om eerst een paar proefgevechten te voeren. Het communiceren met karakters kan heel gedetailleerd. Men kan geen woorden intypen, maar als men de juiste spullen bij zich heeft dan wil een karakter best wat informatie loslaten.

Het duurt even voordat u zich thuis voelt in dit spel. Een belangrijke reden hiervoor is het weglopen van de karakters waar u mee wilt praten. Om met iemand te praten moet u hem of haar recht aankijken. Nu hebben alle karakters die in de wereld van Space 1889 voorkomen hun eigen doel. Op het moment dat u iemand aankijkt loopt hij/zij al weer verder. In het begin zult u dan ook achter heel wat karakters aan moeten jagen, maar al doende leert men.

We zijn inmiddels gewend dat alle voorwerpen die op de landkaart voorkomen gebruikt, aangezet: et cetera kunnen worden. Bij dit spel gaat de interactie niet verder dan het kunnen zien van het voorwerp waar u voor staat. Op het doosje staat heel dapper dat de AdLib kaart ondersteund wordt. Meer dan een openingswijsje zit er echter niet in.

Gelukkig maakt het uitgekiende scenario en de grote hoeveelheid opdrachten alles goed. Het is een van de meest originele rollenspellen die ik ken. Ook in de overzetting naar de computer is dit feit gebleven. Het lage aantal gevechten tegenover het hoge aantal ontmoetingen is plezierig. Ook de gedetailleerdheid van de wereld, op sociaal-economisch niveau is uitstekend.

Space 1889 is een spel voor de echte RPG speler. Voor beginners is het misschien wat te moeilijk, maar voor wie het verslaan van draken en dwergen beu is, is dit het juiste medicijn.

Jan-Willem van Riet

Nadat u behoorlijk wat tijd heeft gestopt in het ontwerpen van uw eigen karakters kan het eigenlijke spel beginnen. Overigens kunt u ook de meegeleverde karakters gebruiken.

Aan het begin van het spel bent u op een receptie die wordt gegeven ter ere van weer nieuwe ontdekkingen in Egypte. Op deze receptie hoort u toevallig dat een aantal Duitsers de crypte van Tut-Ankh-Amon hebben ontdekt. Een zekere dokter von Schmeling heeft een kaart waarop precies staat waar de tombe is. Na afloop van de receptie roept u wat vrienden bij elkaar en volgt von Schmeling om de kaart van hem te kopen. Dit blijkt niet zomaar te gaan.....

MS-DOS



Na een tijdlang over de Aarde rond gezworven te hebben, onder andere om kapitaal te vergaren, wordt het tijd om de andere bewoonde planeten te bezoeken. Een uitvinding van Thomas Alva Edison maakt dit mogelijk, eenvoudig is het echter niet. U moet namelijk zelf een 'ruimteschip' bouwen. Schip is hier letterlijk bedoeld, denk maar aan de 19e eeuwse prenten in de boeken van Verne. Met dit schip kunt u dan naar Mars en Venus vliegen, komt zelfs terecht in de onheilspellende ondergrondse grotten op de Maan. Uiteindelijk leidt dit alles tot een bizarre ontmoeting achter de asteroïdengordel.

OPBOUW

Het speelveld bestaat uit een venster, waarin u de wereld van boven bekijkt, en verder een aantal menukeuzes. De menukeuzes zijn in de trant van 'pak iets', 'bekijk iets', 'praat met' iemand en 'vecht'. De wereld die u ziet komt in drie soorten. Buiten de stad, dus de wildernis, is een landkaart waarop uw figuurtje zich beweegt. In de stad ziet u gebouwen, elk met een symbool om aan te geven welke functie ze bekleden. Zo zijn er bijvoorbeeld banken, hotels, kruideniers en een archeologische winkel. Bij deze laatste kunt u eventueel gevonden voorwerpen laten taxeren en identificeren. Als laatste is er nog een blikpunt in de gebouwen.

Al snel bleek dat Space 1889 voor mij, een beginner, veel te hoog gegrepen is. Het spel is dermate complex en men dient dermate goed op de hoogte te zijn van RPG conventies dat ik het opgegeven heb. Ongetwijfeld is Space 1889 ook voor de beginner te leren, maar je zult over fors wat doorzettingsvermogen moeten beschikken. En of het dan nog leuk is?

Voor de expert!

Edward Helven

PRODUKT INFO

Fabrikant: Paragon Software/ Game Designers Workshop

Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,50 / Bfr 2499
Videokaarten:
CGA/EGA/VGA 16 kl
Muziekkaarten:
Covox/AdLib

SPACE 1889

JIMMY WHITE'S



SNOOKER

JIMMY WHITE IS ÉÉN VAN DE BESTE SNOOKERSPELERS TER WERELD. HIJ IS WELISWAAR NOG NOOIT WERELDKAMPIOEN GEWORDEN, MAAR HIJ IS NOG GEEN 30 DUS HIJ HEEFT NOG ALLE TIJD. MOMENTEEL STAAT HIJ NUMMER DRIE OP DE WERELD-RANGLIJST.

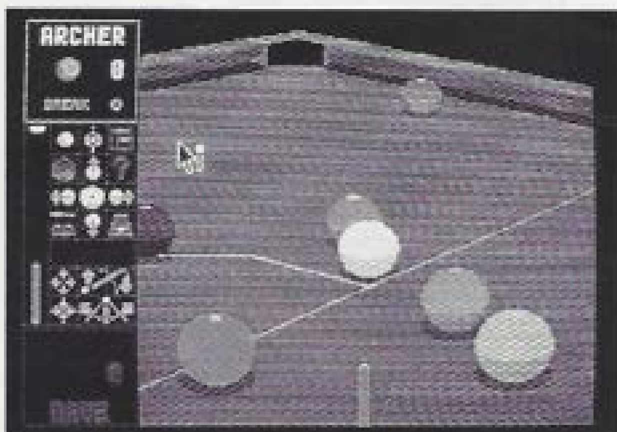
VECHTSPORT?

Over het ontstaan van Snooker gaan twee verhalen. Een Britse officier beweerde het spel voor het eerst in 1894 te hebben gespeeld, samen met een aantal collega's die op hun beurt vertelden het al sinds 1865 te beoefenen.
De inmiddels geaccepteerde versie van de ontstaansgeschiedenis meldt echter dat snooker in 1875 door Sir Neville Francis Fitzgerald Chamberlain (alweer een hoge militair) in India werd bedacht. De kolonel was daar in Jubbulpore gelegerd en bij gebrek aan vijanden doodde hij de tijd met het biljartspel 'Pyramids', een spel met vijftien rode en een witte bal.
Hij had ook wel eens 'Life Pool' gespeeld en hij dacht dat het wel leuk zou zijn om de gekleurde ballen uit dat spel te combineren met de vijftien rode ballen. Snooker was hiermee geboren.

Zo er nog twijfel moge bestaan aan de herkomst van het spel, over het ontstaan van de naam 'snooker' zijn alle deskundigen het eens. Het woord werd namelijk gebruikt om nieuwe recruten aan de Engelse Koninklijke Militaire Academie aan te duiden. En aangezien alle spelers in die beginperiode nieuwelingen waren, bleef die naam hangen.

SPELREGELS

Snooker wordt gespeeld met 15 rode, een gele, groene, bruine, blauwe, rose en zwarte bal.
De laatste zes worden - wat verwarrend - 'colors' (gekleurde ballen) genoemd.
Een snookertafel meet 1,75 bij 3,5 meter.
In de vier hoeken en halverwege beide lange banden zitten gaten, 'pockets' genaamd. Aan één kant van de tafel is een streep getrokken waarachter een halve cirkel is getekend, de 'baulk' of 'D' genoemd.
Bij het begin van een partij worden de ballen volgens een bepaald patroon op tafel geplaatst.
De vijftien rode ballen worden in een driehoek neergelegd en de zes 'colours' hebben hun eigen plaats. De witte stootbal komt ergens in de 'D' te liggen.



Het doel van het spel is punten scoren door de ballen volgens de regelen der kunst in de gaten te laten verdwijnen (het zogenaamde 'potten'). Eerst moet een rode bal worden 'gepot', hetgeen 1 punt oplevert. Vervolgens moet men een 'color' potten. Dit levert afhankelijk van de kleur 2 tot en met 7 punten op. De 'color' wordt hierna weer teruggelegd op zijn eigen plaats. Rode ballen komen niet meer terug op tafel. Nadat alle rode ballen zijn verdwenen moeten de gekleurde ballen in de juiste volgorde worden gepot, waarna ook deze niet meer terugkomen.
De partij is afgelopen nadat alle ballen zijn gepot of wanneer een speler zo ver achterstaat dat hij het hoofd in de schoot legt.

Nadat een speler een pot gemist heeft, of een fout heeft gemaakt is het de beurt aan de ander. Ingeval van een fout krijgt de tegenstander, afhankelijk van de gemaakte fout, minimaal 4 en maximaal 7 punten. Een fout wordt onder andere gemaakt door het potten van de witte bal, het missen van alle ballen op tafel of het eerst raken, dan wel potten van de verkeerde bal.
Tot zover - zeer beknopt - de spelregels van snooker.

COMPUTERVERSIE

In *Jimmy White's Whirlwind Snooker* kan men een wedstrijd spelen tegen de computer of tegen een menselijke opponent, maar ook kan men 'tric shots' componeren en oefenen. Speelt men tegen de computer dan kan men uit vier moeilijkheidsgraden kiezen.

Het spel wordt bestuurd met behulp van pictogrammen die met de muis worden 'aangeklikt'. Desgewenst kan men ook het toetsenbord gebruiken. Door de tafel te draaien en te kantelen krijgt men een goed overzicht van de situatie. Ook kan men in- en uitzoomen op een bepaalde bal, bijvoorbeeld om te bekijken hoe dicht deze langs de band ligt.
Voordat men stoot dient bepaald te worden in welke richting men de stootbal wil spelen, hoe hard dit moet gebeuren en welk effect men aan de bal wil geven.
In tegenstelling tot andere biljart- en snookerspellen op de computer hoeft men niet op het juiste moment op de vuurknop te drukken voor een perfecte stoot. Het enige waaraan men moet denken is dat men, wanneer men een stoot met veel effect wil spelen, men het krijt gebruikt. Hierdoor is reactievermogen niet meer van invloed en kunnen we bij JWWS spreken van een echte snooker simulator.

AMIGA/ATARI ST

Sinds ik op de C64 vroeger het spel Rack 'em speelde ben ik op zoek gewest naar een snookerspel voor de Amiga maar al die tijd heb ik nog geen spel gevonden met dezelfde kwaliteiten als Rack 'em. Steve Davis World Snooker kwam dicht in de buurt, maar dit spel miste toch net de kwaliteit om het tot een topper te maken.
Jimmy White's Whirlwind Snooker heeft die kwaliteit wel. Bovendien bevat het spel humor. Ik zat even vreemd te kijken toen ik wat lang zat te treuzelen voor ik de volgende stoot nam. Er kroop namelijk opeens een zwerm vliegen over de biljartballen. Nog even later begonnen de ballen vreemde grimassen tegen me te maken.

Bent u een liefhebber van snooker en nog speurend naar een goed snookerspel, zoek dan niet verder. JWWS biedt alles wat u zich kunt wensen.

Helen Balens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin Games
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00 / Bfr 2299
Atari ST ƒ 119,00 / Bfr 2299

AMIGA/ATARI ST

Sinds een jaar of drie speel ik regelmatig snooker, alhoewel mijn scores eerder doen denken aan die van een beginneling. Vandaar dat ik Jimmy White's Whirlwind Snooker onmiddellijk onder mijn hoede nam. Wie weet, misschien zou het mijn prestaties in werkelijkheid ook wel verbeteren dacht ik nog. Maar, ook van Jimmy kreeg ik een genadeloos pak slaag.
Dan maar eens het laagste niveau geprobeerd en ook die tegenstander was geen makkelijke.

Jimmy White's Whirlwind Snooker is realistisch. Zo realistisch dat ik regelmatig verlies, zelfs op het laagste niveau. Desondanks is het een spel dat me keer op keer naar de computer lokt om een paar frames te spelen.

Edward Heiven

Star Control

SEGA MEGA DRIVE



STAR CONTROL IS DE GROOTSTE CARTRIDGE VOOR DE SEGA MEGA DRIVE TOT OP HEDEN. MAAR LIEFST 12 (TWAALF!!) MEGABIT AAN DATA ZIJN GEBRUIKT OM DEZE OORLOG IN DE RUIMTE BIJ U OP HET SCHERM TE KRIJGEN. VIJF MEGABIT HIERVAN ZIJN GEBRUIKT VOOR DE MUZIEK EN DE GELUIDSEFFECTEN. DE MEESTE SEGA-CARTRIDGES HEBBEN ZO'N ZES MEGABIT AAN DATA EN KOMEN DAAR HEEL AARDIG MEE UIT DE VOETEN. DUS WAT HEEFT STAR CONTROL GEDAAN MET DE ZES MEGABIT EXTRA?

TWEE SPELLEN

Star Control is eigenlijk niet één maar twee spellen tegelijk. In beide spellen draait het weliswaar om dezelfde ruimteschepen, maar dat is dan ook alles. Als toegift is er ook nog een derde variant die bedoeld is als oefening voor de andere twee. Het verhaal dat als achtergrond dient vertelt over een woeste ruimteoorlog tussen de alliantie (in principe uw kant) en de Hiërarchie (de anderen). Beide groepen bestaan uit meerdere soorten wezens, die elk hun eigen soort ruimteschepen hebben. Deze ruimteschepen hebben allemaal hun eigen krachten en zwaktes. In totaal zijn er 14 verschillende schepen en rassen. Zeven zijn lid van de alliantie, de andere zeven lid van de hiërarchie.

EERST OEFENEN

Het eerste 'spel' is een oefening. De tegenstander (de computer of een persoon) kiest een schip en u kiest een schip. Nu worden deze twee op elkaar losgelaten en proberen elkaar aan barrels te schieten. Dit gebeurt op een 'asteroids'-achtige wijze. Het enige wat het schip aan sturen kan doen is naar links of rechts draaien, bovendien kan het wel of geen gas geven. Als de schepen ver uit elkaar zijn dan zijn het kleine stipjes, maar komen ze dichterbij dan vergroot de schaal. Dit betekent dat de schepen altijd aan de buitenkant van het scherm te vinden zijn. Op deze manier kunt u dus alle soorten schepen tegen elkaar laten vechten en kijken wat de sterkte en zwakheid van een bepaald ras is.

Het tweede 'spel' lijkt erg op het eerste met dat verschil dat nu alle zeven verschillende schepen van de vijand vernietigd dienen te worden. De vijand kiest een schip, u kiest een schip; het gevecht begint. Het verliezende schip wordt van het lijstje met schepen afgekrast en de verliezer moet een ander schip kiezen. Dit gaat net zo lang door totdat één speler alle schepen van de tegenstander heeft afgeschoten.

STRATEGIE

Het derde 'spel' is waar het allemaal om draait. Dit is veel meer op strategie gebaseerd dan de andere twee. U begint met uit vijftien scenario's er eentje te kiezen. Deze scenario's variëren van een enorm voordeel voor u tot en met een enorm voordeel voor de vijand. Beide partijen krijgen nu een basis ergens in de ruimte. Om de beurt mogen acties ondernomen worden. Deze variëren van 'beweeg een van de gevechtsschepen' tot 'bouw een kolonie of mijn'. Komen twee gevechtsschepen bij elkaar in de buurt dan volgt een gevecht zoals eerder beschreven is. Komt een gevechtsschip bij de basis van de tegenstander dan wordt deze vernietigd en is het spel verloren. Verder geldt nog een alternatief doel per scenario, wordt dit doel bereikt dan wordt ook gewonnen.

De ruimte tijdens de gevechten ziet er ingewikkeld uit. Het is een driedimensionale voorstelling. Er is een vaste verticale as, waarom heen planeten en sterren draaien. Vanaf elke planeet zijn er een aantal mogelijkheden om naar een andere planeet te vliegen. Door één van de aangegeven paden te kiezen vliegt een schip naar een andere planeet. Deze hebben een bepaalde kleur zodat te zien is wat voor soort actie er ondernomen kan worden: mijnbouw of kolonisatie. Als u zich na het lezen van bovenstaande afvraagt waar dan die twaalf megabit gebleven zijn, dan moet ik u nog vertellen van de hoeveelheid mogelijkheden die de besturing van het spel biedt. De computer kan beide kanten geheel besturen, maar in het derde spel kan ook gekozen worden om de computer alleen de gevechten te laten uitvoeren en is dit niet naar de zin dan kan de computer ook alleen de strategie bepalen, terwijl u er op los schiet. Verder zijn er nog drie moeilijkheidsgraden en als laatste kunt u ook tegen een menselijke tegenstander spelen. Enige voorwaarde dan is dat u twee besturingseenheden voor de Sega Mega Drive heeft.

Star Control ziet er fantastisch uit. Vijf megabit aan graphics en geluid zijn duidelijk uitstekend gebruikt. Inhoudelijk is het spel wel aardig, doch geen echte hoogvlieger. Persoonlijk had ik wat meer diepte in het strategische deel verwacht.

Ondanks dat is Star Control de moeite waard en zeker te overwegen. Laat u niet overstelpen door de gigantische hoeveelheid opties waarmee u in dit spel geconfronteerd wordt.

Harry d"Emmo

Star Control is een groot spel dat voor iedereen wel een instelling heeft die aan zijn of haar kwaliteiten/eisen voldoet. Het enige nadeel vind ik dat het spel vlees noch vis is. De ruimtegevechten zijn niet direct spectaculair, en de strategie biedt niet echt veel mogelijkheden. Wel is de computer een waardige tegenstander, die niet zomaar te verslaan is. Zelfs in de makkelijke scenario's is veel inzicht en doorzettingsvermogen vereist om te winnen. Het leukste is en blijft natuurlijk om tegen een vriend of vriendin te spelen. Dan zeker is Star Control de moeite van het aanzien - en het spelen - meer dan waard.

Jan Willem van Riet



PRODUKTINFO

Fabrikant: Ballistic (Accolade)
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ 149,50/Bfr.

Star Control is eveneens leverbaar voor Amiga, MS-DOS, Atari ST en C64.

Fatal Labyrint

Alhoewel RPG's niet bij uitstek actie spellen zijn, blijken steeds meer mensen ze aantrekkelijk te vinden. Ook voor spelcomputers verschijnen nu steeds meer RPG's. Terwijl dit voor Nintendo, zeker in Nederland, nog minimaal is, worden Sega bezitters regelmatig met hoogstaande RPG's verwend.

HELD

U speelt de dappere ridder Trykaar, die de heilige bokaal uit de klauwen van de demonen van het kasteel Dragonia moet redden. Eerst nog als beginner, maar alras veranderd uw status naar leider, ridder en zelfs held.

Het kasteel bestaat uit dertig niveaus en u ziet uw speelfiguur schuin van boven. Elke verdieping bevat een aantal kamers die onderling verbonden zijn door gangen. Eén van de kamers op elke verdieping bevat een trap omhoog. U kunt hier onmiddellijk gebruik van maken, maar verstandiger is het eerst de hele verdieping af te struinen naar goederen en monsters. Het verslaan van monsters levert namelijk ervaring en extra kracht op.

Hier en der zijn verschillende zaken te vinden. Hieronder wapens, harnassen, schilden, helmen, ringen, toverdrank, toverstaven en papyrusrollen met diverse toverspreuken. Vanzelfsprekend vindt u op hogere verdiepingen betere wapens en andere voorwerpen. De verschillende voorwerpen ogen hetzelfde maar hun effect verschilt onderling van heel goed tot zeer slecht.

Om verder te komen moet u veel monsters verslaan. Hierbij is weliswaar actie nodig, maar een en ander is voornamelijk een strategische zaak. Het spel is namelijk opgebouwd uit beurten. Telkens als u iets doet, doen de monsters ook iets. Dit betekent dat veel bewegingen voorspelbaar zijn.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ 99,- /Bfr.1999

RPG's heb ik nooit zien zitten en met tegenzin begon ik aan *Fatal Labyrinth*. De weinig grandioze graphics en middelmatige muziek beloofden niet veel. Waarom het dan toch vier uur 's ochtends werd? Omdat *Fatal Labyrinth* lekker speelt; genoeg afwisseling biedt om steeds weer te boeien en vooral niet al te moeilijk is. Nu ben ik echter niet al te ver gekomen en van Jan-Willem heb ik begrepen dat de eerste verdiepingen inderdaad niet echt moeilijk zijn maar dat het verderop behoorlijk lastig wordt. Misschien ben ik tegen die tijd beginner-af en kan ik me verdedigen tegen het gespuis. Aanbevolen!

Henk Menning



Een warm gevoel van herkenning bekroop me bij het opstarten van *Fatal Labyrinth*. Het betrof hier niets anders dan het klassieke rollenspel *Hack: The Amulet of Yendor*. Weliswaar aangepast aan de Mega Drive maar onmiskenbaar hetzelfde spel.
Grafisch is het allemaal aardig, maar niet spectaculair. Ook muzikaal is het niet meer dan gemiddeld. De geluidseffecten zijn leuk, maar ook al niet geweldig. Misschien de goede animatie? Alhoewel de bewegingen van de monsters redelijk te voorspellen zijn, vergeet je dit vaak door de animatie, en dat komt je dan duur te staan.

Wat is het dan dat er steeds weer voor zorgt dat dit spel in de Mega Drive wordt gestoken? Het spel op zich is, ondanks dat het snel onder de knie te krijgen is, elke keer weer anders. Of is het elke keer als je dood gaat je eigen fout en de volgende keer zal je het iets beter spelen? Het is moeilijk om antwoord te geven op deze vraag, maar een ding weet ik zeker: dit is een van mijn favoriete Mega Drive titels.

Jan-Willem van Riet

SEGA MEGA DRIVE

Phantasy Star 3

GENERATIONS OF DOOM

Zo'n duizend jaar geleden is het u gelukt om de Dark Force te verslaan. Deze kwade macht kan echter nooit vernietigd worden, alleen maar opgesloten. Nu is het weer zover, het kwaad roert zich. U en uw kinderen moeten het zien te verslaan....

GENERATIES

We horen u al denken, ik en mijn kinderen? Yep, u en uw kinderen. *Phantasy Star III* strekt zich namelijk uit over drie generaties. In de eerste generatie bent u altijd prins Rhys wiens aanstaande bruid is gestolen. De volgende figuur die u gaat spelen is een zoon van Rhys. Let echter op: Rhys heeft aan het einde van zijn avontuur een keus om met Lena of Maia te trouwen. Afhankelijk van die keuze wordt u een andere figuur (genetisch verantwoord trouwens dit). Dit geldt ook weer voor de derde en laatste generatie. Zo is het dus mogelijk om via verschillende paden tot aan het eind te spelen.

Generations of Doom is alweer het derde deel van de *Phantasy Star* reeks en uiteraard een rollenspel. U bent hoofd van een groepje wezens die tezamen een aantal raadsels dienen op te lossen. Om de raadsels op te lossen moet er nogal wat gereisd worden. In de vorige delen was dit nog alleen maar te voet, maar in dit deel stapt de groep af en toe in een vliegtuig of een boot.
Het speelveld is een landkaart die u van boven af ziet. De bedoeling is dat u met de verschillende inwoners van het land praat en hun aanwijzingen opvolgt. Meestal houden die in dat u op een bepaalde plaats een bepaald voorwerp kunt vinden. Natuurlijk gaat dit allemaal niet zonder slag of stoot. Er moet flink wat afgevochten worden om de verschillende opdrachten uit te voeren.

In het voorgaande deel was dit vechten een van de minste onderdelen van het spel. De kritiek hierop heeft Sega overduidelijk niet genegeerd. Het vechten kan nu zeer uitgebreid gedaan worden, waarbij u in elke ronde voor elke speler aangeeft wat hij moet doen. Het is echter ook mogelijk om, bij eenvoudige gevechten, via een commando het hele gevecht automatisch te laten gaan. Loopt het toch mis, dan is een druk op de knop voldoende om het gevecht stop te zetten en een nieuwe strategie te bepalen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ 229,- ,Bfr 4499

Grafisch gezien worden lang niet alle mogelijkheden van de Mega Drive gebruikt, maar de ingetogen tekeningen zijn veel prettiger voor het oog dan die in het voorgaande deel. De openingsscène is een van de mooiste plaatjes die ik ooit op de Mega Drive heb gezien. En ook tijdens het spelen komen er af en toe plaatjes voor bij die de moeite meer dan waard zijn. De muziek is goed; niet iets waar je een CD van zou willen hebben, maar boven het gemiddelde.

Dan het spel zelf. Sega is er met deze titel wederom in geslaagd een goed rollenspel op de Mega Drive neer te zetten. Het verhaal is logisch gestructureerd, niet te makkelijk en redelijk interessant. Het idee met de verschillende generaties en dus de verschillende einden is leuk.
Met *Phantasy Star III* wordt het RPG (rollenspel) op de Mega Drive volwassen. De bediening is eenvoudig genoeg om voor iedereen aantrekkelijk te zijn. Nadeel voor de hele jonge spelers is echter dat de kennis van de Engelse taal redelijk moet zijn.

Bent u een RPG-liefhebber met een Mega Drive? Kopen dan!

Jan-Willem van Riet



DE STILTE VOORBIJ, E

IN HOOG SPEL 2 (PAG. 36) HEBBEN WE HET AL GEHAD OVER PC'S ALS SPELCOMPUTER. EEN ASPECT WAT DAAR EVENTJES AAN BOD KWAM, IS HET GELUID DAT EEN PC KAN VOORTBRENGEN. GEZIEN DE HUIDIGE TECHNOLOGISCHE ONTWIKKELINGEN EN VERNIEUWINGEN WORDT HET TIJD EEN EN ANDER EENS OP EEN RIJTJE TE ZETTEN.

PIEP, PIEP, KNERS

Meer eigenlijk kan de PC aan geluid niet voortbrengen. Het ingebouwde luidsprekertje is oorspronkelijk bedoeld om foutmeldingen met een bliepje te melden. Bij zakelijk gebruik is meer ook niet nodig. Bij het spelen van spellen echter is ook geluid belangrijk; zeker nu de grafische weergave met VGA en Super VGA zowat perfect is, doet het knersertje met zijn zielige geluidjes afbreuk aan het spelplezier. In de loop der jaren is daar een aantal oplossingen voor gevonden, waarbij in een aantal gevallen zelfs MIDI (zie kader) ondersteund wordt. We zullen in dit artikel de meest gangbare bespreken.

ROLAND

Tot voor enige tijd was de enige manier om beter geluid uit uw PC te krijgen het aanschaffen van de MPU-401 MIDI-interface van Roland. Daarop moest dan weer een Roland synthesizer of synthesizer module zoals de MT-32 (uiteraard volledig stereo) aangesloten worden. Het effect van een dergelijke combinatie is weergaloos, wat niet verwonderlijk mag zijn, u sluit immers een compleet synthesizer-systeem met alle mogelijkheden op uw PC aan. Alhoewel de MPU-401 en de MT-32 ontwikkeld werden voor de professionele muziekmarkt en niet voor spellen, onderkende een aantal Amerikaanse softwarehuizen, waaronder Sierra On-Line, al snel de mogelijkheden. Ondanks dat de MPU-401 en de MT-32 module ondertussen verleden tijd zijn, wordt Roland nog steeds gezien als het neusje van de zalm. Wel nog leverbaar is de LAPC-1 insteekkaart, welke het processorgedeelte van de MPU-401 op één kaart combineert met de MT-32. U krijgt dan een complete multi-timbrale synthesizer met een gigantisch assortiment aan instrumenten waaronder verschillende piano's, strijk- en blaasinstrumenten, 33 geluidseffecten en 34 ritmes. Om de LAPC-1 met MIDI te gebruiken dient de MCB-1 interface aangeschaft te worden.

Het resultaat is een lege portemonnee - de LAPC-1 is niet bepaald goedkoop - en een welgevuld muzikaal spelgenot. Sluit de Roland aan op uw stereo installatie en geniet; goede keuzes hiervoor zijn *Heart of China* en *Red Baron* van Dynamix/Sierra.

ADLIB

Het Canadese bedrijf AdLib kwam als eerste met een laag geprijsde muziekkaart welke uitsluitend gericht was op het spelen van spellen. De AdLib insteekkaart sloeg dermate aan dat we kunnen spreken van een standaard; wanneer een kaart ondersteund wordt door een softwarehuis zal dat bijna altijd de AdLib kaart zijn. Wanneer een fabrikant een nieuwe muziekkaart op de markt brengt zal hij er altijd voor zorgen dat deze AdLib compatibel is.

De AdLib kaart is vergeleken met het - overigens niet compatibele - Roland geweld, ietwat bedaagd: elf mono kanalen, welke echter een redelijk geluid kunnen voortbrengen. De kwaliteit van het AdLib geluid is goed, zeker bij geluidseffecten. AdLib verliest het echter wanneer we gaan vergelijken met gedigitaliseerde effecten zoals de Soundblaster kaart deze kent.

AdLib heeft onlangs de Gold serie geïntroduceerd. De specificaties van deze kaarten overtreft die van de concurrenten. De speciaal door Yamaha ontwikkelde YM262 chip biedt 20 stereo kanalen gesynthetiseerde (= elektronisch voortgebrachte) geluiden plus twee extra kanalen om stereo op te nemen ('samplen') en weer te geven. Ieder kanaal kan links, rechts of in het midden van het stereobeeld geplaatst worden. 12 bits digitaal geluid is standaard maar de kaarten kunnen ook 8- en 16-bit data verwerken met 'sampling rates' tot 44.1 kHz, hetgeen een bijzonder natuurgetrouw geluid oplevert.
Standaard bevat een Goldkaart een MIDI- en een joystick poort; een interne klok maakt het mogelijk de kaart ook als sequencer (besturingseenheid voor synthesizers) te gebruiken. Er zijn drie Gold kaarten: de *Gold 1000* is de eenvoudigste uitvoering, welke wel alle bovenstaande mogelijkheden kent. De SCSI CDROM aansluiting is een optie bij de 1000. De *Gold 2000* bevat de CD-ROM aansluiting plus alle bekabeling en een microfoon, plus dat de software ook in een Windows-versie bijgeleverd wordt. De *Gold 3000* is specifiek voor MCA (Micro Channel Architecture) ontwikkeld.

AdLib heeft twee extra kaarten voor de Gold serie, de *Surround Sound* en het *PC Telephone Answering System*. *Surround Sound* voegt opties als galm, echo en bepaling van stereo-diepte toe. Dit lijkt een beetje op quadrofonisch geluid (geluid uit meerdere hoeken van de kamer). *Surround Sound* wordt tegenwoordig veel toegepast in bioscopen. Het *PC Telephone Answering System* maakt het mogelijk van uw computer een antwoordcomputer te maken, zoals bedrijven dat tegenwoordig hebben: "druk toets 1 voor help, toets 2 voor verkoopinformatie....".

SOUNDBLASTER

In Nederland is de Soundblaster-kaart van Creative Labs, Inc. uit Singapore algemeen aanvaard als dé muziekkaart voor de PC. In feite is de huidige Soundblaster een AdLib kaart met interessante extra's.
Creative Labs, Inc. betrad de muziekmarkt met het Creative Music System, een compleet muziekpakket voor de PC inclusief de zogenaamde C/MS kaart. Het Creative Music System was erop gericht mensen te leren muziek maken, lezen en componeren op de PC. De kaart is standaard stereo uitgevoerd, heeft twaalf kanalen maar is niet AdLib compatibel. Een grote hoeveelheid software was van Creative Labs, Inc. zelf voor het CMS beschikbaar doch slechts weinig softwarehuizen ondersteunden de kaart. Creative Labs probeerde vervolgens de spellenmarkt te veroveren met de eveneens stereo *Game Blaster*. In feite gelijk aan de C/MS kaart. Ondanks dat Sierra - bij de Game Blaster zat zelfs een stereo versie van Sierra's *Silpheed* verpakt - en Electronic Arts nu C/MS ondersteunden, bleef succes uit.

Na enig peinzen bracht Creative Labs, Inc. de *Soundblaster*. De *Soundblaster* is een C/MS kaart zonder de stereo chip, AdLib compatibel maar als uniek extra een digitaal kanaal waarmee 'gesamplede' geluiden, stemmen en muzikale effecten weergegeven kunnen worden.
Tegenwoordig wordt de *Soundblaster* standaard met de stereo C/MS chips geleverd, doch er is weinig of geen software welke de stereo optie van deze chips benut. De enige spellen die wij konden vinden waren *PGA Tour Golf* en *Chuck Yeager's Air Combat*.

De kaart bevat naast een joystick-poort uiteraard een microfoon-ingang om zelf geluiden te digitaliseren. De los verkrijgbare MIDI interface wordt eveneens op deze poort aangesloten. Het is jammer dat de MIDI interface niet standaard is, indien u deze wilt benutten zult u specifieke software moeten aanschaffen.

De kwaliteit van de Soundblaster is goed, tot op heden echter werd weinig spelsoftware specifiek voor de Soundblaster geschreven, wat mede veroorzaakt wordt door het gemak van de AdLib compatibiliteit. Een aantal softwarehuizen waaronder Origin en Sierra ontwikkelen nu wel voor Soundblaster. Een goed voorbeeld is de uitstekende spraak en muziek in *Wing Commander 2*. Sierra heeft in een aantal van de nieuwste adventures zelfs de optie tegelijkertijd Roland (fraaie muziek) en Soundblaster (gedigitaliseerde effecten/spraak) aan te sturen.

Ook bij Creative Labs, Inc. gaat de ontwikkeling verder, onlangs heeft men de Soundblaster *Pro* geïntroduceerd. Deze zeer dure kaart (tegen de ƒ 800,00) heeft 22 stemmen/'kanalen', waarbij gebruik gemaakt wordt van twee, parallel geplaatste elf stemmen chips. In tegenstelling tot de *AdLib Gold* is dit dus niet echt stereo. Wel kan stereo opgenomen worden, een CD-ROM interface is standaard aanwezig.

COVOX

Covox is een bedrijf dat al bijna 10 jaar bestaat en zich bezighoudt met spraakherkenning en spraakbesturing van computers. Een van de eerste produkten van Covox was de Voicemaster voor de Commodore 64. Met de *Voicemaster* is het mogelijk de computer gesproken tekst te laten herkennen en hierop te laten reageren. Daarnaast kan ingesproken tekst in programma's opgenomen worden; de computer spreekt met uw eigen stem. Ook voor PC is al geruime tijd een Voicemaster beschikbaar. De *Voicemaster* wordt geleverd als insteek-kaart of als separate eenheid en wordt dan aangesloten op de parallelle printerpoort. Sommige spelprogramma's kunnen de Voicemaster benutten om spraak en/of muziek weer te geven. Dit zijn er echter niet veel, het bekendste voorbeeld is 688 Attack Sub van Electronic Arts.

R ZIT MUZIEK IN UW PC

Vanuit de *Voicemaster* ontwikkelde Covox ook een muziekkaart, de *Soundmaster*, welke 100% compatibel met de *Voicemaster* is. Binnenkort verschijnt de *Soundmaster II* welke legio mogelijkheden kent en zich kan meten met menig andere muziekkaart. Covox wordt, ondanks de spraak(herkennings)mogelijkheden, door weinig softwarehuizen ondersteund. Binnenkort introduceert Covox de *Soundmaster III*. De *III* maakt gebruik van de nieuwe Yamaha OPL3 stereochip. De *III* bevat een stereo FM muziek synthesizer, stereo digitale 'sampling' en weergave, MIDI interface, joystickpoort en een SCSI interface voor CD-ROMs. Natuurlijk is de *III* compatibel met zowel *Soundmaster II* als de *Voicemaster*; spraakherkenning is mogelijk. Op 386 en 486 computers kan via speciale software Soundblaster en de Roland MPU-401 geëmuleerd worden.

REALSOUND

Uiteraard is er ook gezocht naar andere oplossingen; *RealSound* is een ontwikkeling van het Amerikaanse softwarehuis Access, waarbij hoogwaardige geluidskwaliteit mogelijk is zonder gebruik van extra hardware. Alle geluid is gedigitaliseerd waardoor bijvoorbeeld stemmen duidelijk verstaanbaar worden. Nadeel van dit systeem is dat het afhankelijk is van de kwaliteit van het in de PC gemonteerde luidsprekertje. Het volume wordt bepaald door de gebruikte onderdelen in uw computer waardoor, terwijl op de ene PC *RealSound* nauwelijks te horen is, op een andere PC de herrie dermate is dat u een spel nauwelijks kunt spelen zonder een flinke burenruzie te veroorzaken.

Ondanks dat kunnen zeer fraaie resultaten met *RealSound* behaald worden. Een goed voorbeeld van de mogelijkheden vindt u in de sublieme golfsimulatie Links (Hoog Spel 3), waarbij het gekwinkeleer van vogeltjes en de opmerkingen van de caddy ultiemate sfeervol zijn. Ook de adventures van Access zoals Mean Streets en Countdown maken gebruik van *RealSound*. Absolute hoogtepunt in het gebruik van het *Real Sound* procédé is het nieuwste adventure van Access, *Martian Memorandum* waarbij in het adventure niet alleen sfeergeluiden maar ook perfect gedigitaliseerde stemmen gebruikt worden. Op dit moment gebruikt voornamelijk Access zelf deze technologie.

MEER

Er zijn nog een aantal muziekkaarten in de handel, welke echter niet echt overwogen hoeven worden, zoals de Disney Soundsource dat vanwege geringe ondersteuning de aanschaf niet waard is. Het *Mediavision Thunderboard* is zowel AdLib als *Soundblaster* compatible en van een behoorlijke kwaliteit. Bij sommige spellen zit een soort adapter (op de parallelle printerpoort) bijgevoegd waarop een Walkmanluidspreker aangesloten kan worden. Spraak en muziek worden dan beduidend beter; een dergelijke adapter vindt u ondermeer in *Ports of Call* en *Leather Goddesses of Phobos 2*.

CONCLUSIE

Wat nu aan te schaffen? RealSound krijgt u voor niets, voor de muziekkaarten zult u uw portemonnee moeten trekken.

De beste - en duurste - combinatie is een Roland LAPC-1 voor de muziek met daarnaast een Soundblaster voor de digitale effecten. Een goede tweede is de Soundblaster alleen, u heeft dan AdLib compatibiliteit plus de Soundblaster extra's.

De gewone AdLib kaart moet vergeten worden, ondanks de lage prijs. Het zogenaamde Soundblaster starterspakket mag dan wel iets duurder zijn, u koopt echter in één keer alles wat u nodig heeft: Soundblaster kaart met de C/MS stereo chip, twee luidsprekers en een sprotje aantrekkelijke software. Met de komst van de Soundblaster Pro zal de gewone Soundblaster waarschijnlijk iets in prijs dalen en nog interessanter worden.

Ook de *Soundmaster II* is niet echt interessant, behalve wanneer u met spraakherkenning wilt werken. In dat geval is echter misschien eerder een *Voicemaster* te overwegen. Wat de *Soundmaster III* betreft, aangezien nog niemand een werkend exemplaar gezien heeft valt er weinig te concluderen.

De nieuwe generaties kaarten zoals *Soundmaster III*, *AdLib Gold* en *Soundblaster Pro* zijn aanzienlijk hoger geprijsd en feitelijk alleen interessant voor wie zakelijke en/of MIDI toepassingen overweegt. CD-ROM interfaces zijn leuk, maar CD-ROM is nog niet echt van de grond gekomen, zeker wat betreft spellen. De enkele Sierra CD-ROM is nog niet genoeg reden om een CD-ROM speler aan te schaffen.

VENI, VIDI, MIDI

Ik kwam, zag en maakte muziek, om de oude Julius Caesar meer weer eens uit de kast te halen.

Toen enige jaren geleden synthesizers een steeds belangrijkere rol begonnen te spelen en muzikanten verschillende merken synthesizers naast elkaar gingen gebruiken, was het al snel duidelijk dat een standaardisering noodzakelijk was. Zeker wanneer verschillende merken tegelijk gebruikt worden, is het handig om alle synthesizers in de pas te laten lopen, zodat het muzikaal nog ergens op lijkt. Synthesizer fabrikanten zoals Moog en Korg hebben getracht een standaard te ontwikkelen, maar het door Japanse bedrijven ontwikkelde MIDI - Musical Instrument Digital Interface - is tot standaard geworden. MIDI heeft een aantal zeer belangrijke voordelen, zo kunnen synthesizers gekoppeld worden en synchroon lopen. Bovendien is het mogelijk om vanaf één keyboard meerdere synthesizers te besturen. Dankzij MIDI wordt computerbesturing zeer eenvoudig, met name Atari heeft hierop ingehaakt. Atari ST computers zijn standaard voorzien van MIDI aansluitingen en een zeer uitgebreid scala aan software is beschikbaar; beroemd in dit verband is de zeer professionele Steinberg Software.
Tegenwoordig is de Atari ST niet meer uit de muziekstudio of van het podium weg te denken.

WAT IS COMPATIBEL?

Compatibel wil zoveel zeggen als 'gelijkwerkend als'. Een Adlib compatibele kaart gedraagt zich als een AdLib kaart. De in de oude AdLib kaart gebruikte Yamaha chip is niet beschermd, deze chip is op eenvoudige wijze aan te schaffen. Compatibel zijn met de oude AdLib kaart is dan ook eenvoudig. Om met de Gold kaarten compatibel te zijn zal een fabrikant toestemming van AdLib moeten hebben, de chips zijn namelijk speciaal voor AdLib gemaakt.

Ook de Soundblaster chips zijn speciaal ontwikkeld en het zou dan ook moeilijk moeten zijn Soundblaster compatibel te zijn. Maar het vernuft in het Verre Oosten heeft ook daar weer een antwoord op gevonden. Zo is sinds kort het zogenaamde Thunderboard leverbaar, wat AdLib en Soundblaster compatibel is.
Via zogenaamde 'reverse engineering' heeft men deze kaarten nagebouwd en in één kaart geïntegreerd.
Geruchten gaan overigens dat in Korea nu aan een SuperBoard gewerkt wordt, dat alle muziekkaarten in zich verenigt. We houden u op de hoogte!





AARDRIJKSKUNDE SPELENDERWIJS

DIT MOET VERBODEN WORDEN!

Jakkes! Wat mijn spelletjestherapeut nou weer voor me uitgezocht heeft: Aardrijkskunde Spelenderwijs. Een bijzonder verdachte titel die riekt naar het een of andere leerzame zeurdozenpakket. Ongetwijfeld niets anders dan een doorwrocht 'stukje' opvoedkundige narigheid. Hoeveel boeken ik op school heb doorgeworsteld waar het woord 'spelenderwijs' in de titel voorkwam weet ik niet meer. Maar wat me nog wel scherp voor de geest staat is dat die boeken zonder uitzondering tot de akeligste, vervelendste en saaiste soort behoorden. Eigenlijk moeten ze schoolboekenschrijvers verbieden dat woord ooit nog te gebruiken. En dan ook nog in combinatie met 'Aardrijkskunde'. Alsof 'Spelenderwijs' niet gruwelijk genoeg is.

Rijtjes van Hoogezand, Sappemeer, tatata en tatata' dat meedreunen in de klas lukte me nog wel. Maar als ik voor de klas moest komen om 'n willekeurige plaats uit die rijtjes aan te wijzen kwam ik genadeloos in de problemen. Het schaamzweet breekt me nog uit als ik daaraan denk. Ik stond voor de klas hardop te hummen tot ik bij de gevraagde plaats uit het pas geleerde rijtje was.

Als ik dan kans had gezien al hummend met mijn ogen de plaatsen op de kaart te volgen en ook bij de goeie plaats was begonnen met hummen was er een kansje dat ik de goeie stip op de kaart aanwees. Een en ander natuurlijk tot groot vermaak van mijn sadistische onderwijzer en al even verdorven klasgenoten.
Wie weet brengt Jan Klaver met zijn Alight Software en Aardrijkskunde Spelenderwijs inderdaad wel een lichtpuntje in het leven van topografie-oenbenullen zoals ik. Laat ik hem in ieder geval een kansje geven.

Het begint met een vrolijk en vooral hoopvol muziekje. En het ziet er ook nog heel 'aardig' uit. Puntje voor meneer Klaver. Rechttoe rechtaan en goed verzorgd. Vooruit! Ik stoot meteen door naar het hoofdmenu. Hij houdt van de klare lijn. F1 is opzoeken van een plaats, F2 overhoren, F3 stedenspel spelen, F4 moeilijkheidsgraad (Nederlands voor level) en met F5 tenslotte kun je vragen aan/uit schakelen.

Ik hou ook wel van orde en regelmaat en begin dus met F1. Duidelijk. Ik zie een stuk van de kaart, om precies te zijn het noordelijkste puntje van Noord-Holland, en kan onderin het scherm een plaats intikken. 'ARNHEM', tik ik. De kaart van Nederland rolt voorbij. Ergens in het Oosten van Nederland bevriest het beeld en de stip Arnhem begint te flikkeren.

Nog 's. 'MIDDELBURG', hetzelfde procédé, maar nu zie ik zuidwest Nederland en stip Middelburg flikkert. Hoe zou hij dat met het IJsselmeer hebben opgelost? 'IJSELMEER', tik ik. 'Ken ik niet', antwoordt de computer. Huh? Ach, natuurlijk! Duidelijk gemaakt door een frik. Herkansing: 'IJSSELMEER'. Ja hoor. Nu is er niks aan de hand. Op de plaats van het IJsselmeer begint een blauw pijltje rond te draaien.



AMIGA

Flauw hoor: één letter fout en meteen alles fout. Ik sla er de handleiding op na. Het valt enigszins mee want volgens de schrijver is de antiirritatie-truc hier van toepassing. Zolang de eerste vier letters van een plaats goed zijn, is het programma in staat het gevraagde te vinden. Ben je zo dom dat je in de eerste vier letters een fout tikt dan kan de ergernis nog hoog oplopen.

Nog een steekproefje. Ik probeer nu 'WEERT', daar zit ik nu in een bungalowtje. Nee kent ie ook niet. Gewogen en te klein bevonden. Nou, plaatsen die er niet in staan, kan men er zelf inzetten met de bijgeleverde editor. Nu kan ik over de F1-toetsfunctie niks onaardigs meer bedenken.

F2, het naaste onderdeel. In de blinde kaart van Nederland licht af en toe een stip op of draait een pijltje rond. Ik moet dan binnen de tijd de naam van de gevraagde plaats, eiland, meer, provincie enzovoorts invullen. Mijn zelfvertrouwen loopt een flinke deuk op, maar ik sla me er moedig doorheen. Ook hier geldt de anti-irritatie truc. Ondanks dit een onderdeel vol persoonlijke ergernissen. Want ook echte tikfouten, die maak je snel in de haast, gelden als FOUT antwoord.

Zo haal ik nooit puntjes. Geef mij dan maar het onderdeel dat onder F3 zit. Een hele sympathieke manier van topografie leren. Je neemt plaats in een helikopter, als je op wilt vallen kun je ook in een UFO stappen, en vliegt boven Nederland. Met de joystick wordt de heli of UFO bestuurd.

Onderin het scherm verschijnt de plaatsnaam waar je zo snel mogelijk heen moet vliegen. Dat scheelt want met vliegen maak je niet zo snel tikfouten. Bovendien licht de genoemde plaats op als je in de buurt komt. Zoiets zou ik nou ook in de auto moeten hebben. Ik mis nogal eens afslagen moet je weten.
Over F4 valt niet veel te vertellen. Daarmee stel je het niveau in van de vragen. Hoe hoger des te moeilijker. Het is verdeeld in een schaal van een tot zes. Grofweg staat niveau een voor grote steden en provincies en niveau zes voor onmogelijke gehuchten en onbekende watertjes. En dan natuurlijk alles daartussen.

Weert zit er dus niet in. Raar, want ik ken wel ergere gehuchten. Maar ik kan Weert erbij zetten. Met de editor kun je ontbrekende plaatsen invoeren. Zelfs Weert. De editor biedt meer. Heb je als leerkracht zin je leerlingen lastig te vallen met extra vragen over een bepaalde plaats of streek dan kun je deze ook met de editor erin zetten.

Stel ik ben een fanatieke leerkracht en ik heb net een week in een huisje in Weert gezeten en ik weet dus het een en ander van deze plaats dan zet ik er een paar leuke weetjes bij. Zoals: 'Heten die bekende boterbabbelaars Weerter's- of Werther's Echte?' Dit is niet het beste voorbeeld, maar het zou kunnen.

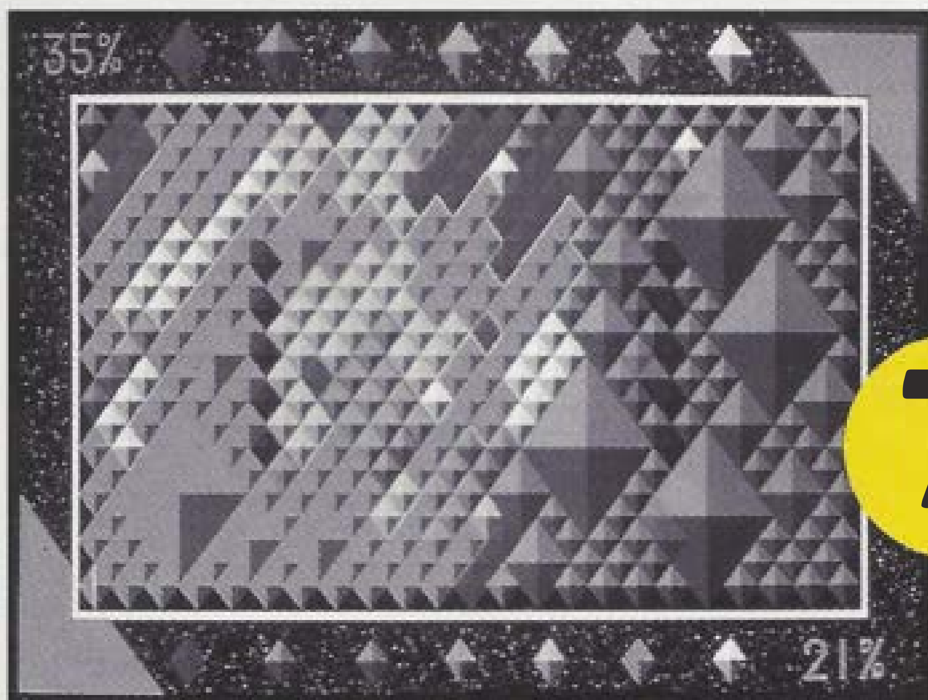
Met F5, waarmee je de zelfbedachte vragen aan/uit schakelt, kun je als leerkracht beslissen of je je leerlingen je opgedane vakantiekennis aandoet of niet. Het is heel verstandig van meneer Klaver dat hij in het pakket een aantal beveiligingen heeft ingebouwd zodat de bijdehante leerling niet makkelijk dit soort vraagbestanden van de creatieve reislustige leerkracht kraakt. Goed bedacht.

Het hele pakket trouwens. Ik geloof inderdaad dat ik als 'jongere' op deze manier meer van topografie had opgestoken. Maar ja in mijn tijd...

Als ik meneer Jan Klaver dan tot slot nog wat tips mag meegeven: Dat 'Spelenderwijs' doen we dus niet meer. En bouw in de volgende versie van dit pakket ook een beveiliging in bestemd voor leerlingen tegen creatieve reislustige leerkrachten. Dan ben ik dik tevreden...

Annet Niterink

PRODUKTINFO
Fabrikant: Alight Software
Leverbaar voor:
Amiga f 69,50 / Bfr 1399



HET FRANSE SOFTWAREHUIS INFROGRAMES IS BEKEND VAN PROGRAMMA'S ZOALS *CAPTAIN BLOOD* EN *KINDEREN VAN DE WIND*, GRANDIOOS MAAR COMPLEET ONSPEELBAAR. ONLANGS HEEFT INFOGRAMES ZELFS *TETRIS* IN EEN NIEUW JASJE GESTOKEN EN DIT VOOR ONBESCHOFT VEEL GELD WEER OP DE MARKT GEBRACHT. MET *7 COLORS* BEWEERT INFOGRAMES EEN NIEUW HOOGTEPUNT TOE TE VOEGEN AAN DE REEKS *TETRIS*, *3D BLOCKOUT* EN *PIPE MANIA*.

7 COLORS

Zonder ook maar enig idee te hebben wat ik aan het doen was - de handleiding zegt: "bekijk de demo maar" en daar is absoluut geen touw aan vast te knopen - heb ik nu al zo'n 15 spellen gewonnen. Te gemakkelijk is dan de eerste conclusie. Weer geprobeerd, weer gewonnen.

7 Colors lijkt een beetje op 'landje veroveren' maar is veel te gemakkelijk. Infogrames heeft de plank behoorlijk mis geslagen met dit spel. Het boeit niet, is stomvervelend en bovendien gewoon te simpel! Mijn eerste indruk was gerechtvaardigd: doorspoelen!

Matt Wills

INKLEUREN

7 Colors is in feite een combinatie tussen het aloude "landje veroveren" en Othello of Reversi. De handleiding legt weinig uit, behalve hoe de verschillende opties gekozen moeten worden.
De rest moet u zelf uitzoeken, iets wat - laten we maar eerlijk wezen - niet echt eenvoudig is.
7 Colors is moeilijk uit te leggen, raadpleeg de foto bij dit verhaal. Het veld is opgedeeld in verschillend gekleurde diamanten. U begint linksbeneden (tegen de computer), bijvoorbeeld grijs. Naast de grijze begin diamant ziet u een aantal aaneengesloten - bijvoorbeeld - blauwe diamanten. Klik hierop en alle diamanten, inclusief de grijze begin-diamant, wurden blauw. Vervolgens is uw tegenstander aan de beurt, hij verandert ook wat diamanten van kleur. U bent weer aan beurt; wat te doen? U kiest een gele diamant aangezien aangrenzend aan uw blauwe diamanten een forse hoeveelheid gele diamanten ligt. In één keer verandert meer dan een kwart van het veld in geel.

Om beurten probeert u uw gebied uit te breiden, immers doel van het spel is meer dan 50% van het speelveld in bezit te hebben, dat wil zeggen in te kleuren. Belangrijkste factor in dit alles is de tijd. Hoe langer u nadenkt over uw zet, des te meer tijd krijgt de tegenstander voor zijn/haar zet. Beslis dus snel en liefst zo accuraat mogelijk! 7 Colors kent een aantal opties. Zo kunt u tegen de computer of een menselijke tegenstander spelen. Daarnaast kunt u bepalen op welk niveau u starten wilt of zelfs de diverse opties nader bepalen. Natuurlijk kunt u succesvolle spelers opslaan om later opnieuw te gebruiken.

Waarom Infogrames dit spel uitgebracht heeft is mij een compleet raadsel. Niemand maakt mij wijs dit spel met enig inzicht of voldoening te spelen. Niet alleen is 7 Colors te gemakkelijk, het is bovendien gewoonweg een stupide spel!

Hoe durven ze zo voor die prijzen! Aangeven bij de rijkspolitie voor oplichting, maar liever nog: Verbranden, deze hap!!!

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Infogrames
Leverbaar voor:
Amiga: ƒ 99,00/Bfr 1999
Atari ST: ƒ 99,00/Bfr 1999
MS DOS ƒ 119,00/Bfr 2299
Videokaarten: CGA/EGA
Muziekkaarten: onbekend

OUT RUN EUROPA

Het grote succes begon jaren geleden toen Sega het fameuze *Out Run* in de amusementshallen introduceerde. Eén van de redenen waarom dit spel aansloeg was dat plaats genomen werd in een ware Testarossa-simulator. Scheuren over 's Heeren wegen werd nog niet eerder dermate spectaculair vertoond. Na de omzetting naar de huiscomputers bleek *Out Run* opnieuw een superhit. Het spel is nog steeds te koop (tegenwoordig voor een aardig prijsje: ƒ 99,95 voor Amiga, Atari ST en MS-DOS terwijl de C64 en MSX versies ongeveer ƒ 20,00 kosten).



US GOLD

Al zo'n vijf jaar geleden vroeg US Gold toestemming om een Europese versie van OutRun te mogen maken. Om wat voor duistere reden dan ook hield Sega dit tegen, begin 1988 echter kreeg US Gold dan toch toestemming. Dit wordt dé Kersthit voor 1988, redeneerden de hoge heren bij US Gold. Het concept werd uitgewerkt, een programmeursteam aangewezen en de ellende begon. Inderdaad ellende, wegkopende programmeurs, onenigheid met Sega over het concept - men maakte bezwaar tegen de reis door Europa plus het feit dat daarin verschillende voertuigen gebruikt zouden worden - en tot overmaat van ramp op een gegeven moment zelfs een memo van de programmeurs dat het concept wel aardig was maar binnen de huidige technologie niet te verwezenlijken.
De tijd verstreek, 1988 ging voorbij, Kerst 1989 werd niet gehaald, zelfs 1990 kwam en ging zonder dat de consument Out Run *Europa* mocht aanschouwen.

KERST '91?

In *Out Run Europa* bent u Simeon Kurtz, u werk: voor een officieel niet bestaande afdeling van de Britse geheime dienst, Unit 6. U wordt bij uw chef geroepen en krijgt de volgende opdracht: "Breng deze tas met documenten naar Berlijn." Enigszins gepikeerd verlaat u het kantoor, zo'n eenvoudige taak kan ook aan de eerste de beste beginneling overgelaten worden. Maar opdracht is opdracht, u wandelt naar uw Ferrari F40 in de parkeergarage.

Wanneer u met een denderende hoofdpijn weer bijkomt is uw eerste reactie aan, zelfs nadenken doet pijn-gedachte, na natuurlijk "Waar ben ik?", dat deze opdracht wel eens moeilijk zou kunnen zijn. Zeker wanneer u ontdekt dat niet alleen de documenten doch ook uw F40 verdwenen is.
U belt uw chef, maar legt al snel weer neer. Uit zijn reactie blijkt dat Unit 6 u dit niet in dank afneemt. Erger nog, ze zijn op uw huid uit! De enige kans die u heeft is de tas met documenten terugvinden en deze in Berlijn te bezorgen. Hopelijk ziet Unit 6 dan van wraak af.

Gelukkig zit in de tas een zendertje verborgen, u kunt de tas daarmee traceren. Eén blik op uw detector: juist ja, richting het Engelse Kanaal.



AMIGA

CROSS COUNTRY

In *Out Run Europa* achtervolgt u uw tegenstander door Europa. Het traject is in zeven delen opgesplitst, waarbij in ieder deel een ander vervoermiddel tot uw beschikking staat. In het eerste deel waarin u naar Dover rijdt, heeft u een motorfiets. Om het kanaal over te steken gebruikt u een jetski, in Frankrijk en Spanje neemt u plaats in een Porsche. Van Spanje naar Italië gaat u in een raceboot, terwijl u in een Ferrari F40 door het prachtige Italië en het beboste Duitsland scheurt.

Te land wordt u achtervolgd door politie en vijandelijke agenten die u van de weg proberen te drukken. Gelukkig kunt u zelf ook 'bumpen' of de turbo inschakelen en er met een forse snelheid vandoor gaan. U heeft slechts vijf turbo's tot uw beschikking, gelukkig kunt u onderweg olievaatjes omver rijden die turbo's opleveren.

De Amiga versie van Out Run Europa ziet er grandioos uit en is zeer gedetailleerd. Op weg naar Dover zag ik vlak voor een splitsing een bord met linksaf naar Margate en Canterbury, rechtdoor naar Dover. Nu zag ik dat de eerste keren niet, pas toen ik op dat punt stilstond en goed keek was het te lezen. En dat bord bestaat echt, regelmatig zit ik op de A2/M2 naar Dover en zie ik het! Een ander detail is bij het aan land gaan in Frankrijk, waar je een visser van z'n sokken rijdt bij het wegrijden.

Tot mijn niet geringe verbazing zag ik het 'Margate' bord ook opeens midden in Frankrijk; iets te veel detaillering of een luie programmeur? Als er erg veel tegelijk op het beeldscherm gebeurt wil het spel bij mij nog wel eens vastlopen. Helaas kon ik niet achterhalen of dit te wijten is aan een storing in mijn computer of dat dit aan het ons ter recensie aangeboden exemplaar van het spel lag. De actie is snel, razend moeilijk maar goed verdeeld; Berlijn bereiken zal een moeizame taak blijken. Sommige trajecten zijn overigens beter te spelen met muis, andere weer met de joystick.

De C64 versie valt wat graphics betreft enigszins tegen, maar blijft daarbij wel lekker speelbaar.

Perfect!

Steven Groot

Op het water wordt het leven wat hachelijker, maar u kunt de helikopters die u aanvallen met uw raketwerper beschieten. Ook hier weer echter een beperkte voorraad. Ieder deel van het parcours dient binnen een bepaalde tijd afgelegd te worden.

PRODUKT INFO

Fabrikant: US Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr. 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr. 1799
C64 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr. 1199
Sega Master Systeem ƒ n.n.b./Bfr. n.n.b.
Sega Game Gear ƒ n.n.b./Bfr. n.n.b.
Over een MS-DOS versie bestaat nog geen zekerheid.

SEGA MASTER SYSTEEM/GAME GEAR

Out Run Europa komt begin 1992 uit voor het Master Systeem en de Game Gear. Ook deze versies zijn zeer gedetailleerd en bevatten fraaie graphics. De indeling van het spel is ietwat anders, zo zijn er maar vijf trajecten. U ziet echter wel alle delen van Europa. De Sega versies zijn zelfs nog moeilijker qua spel dan de andere versies.

Verplichte kost!

Harry d'Emme

MARTIAN MEMORANDUM



Ze was de dochter van de rijkste man ter wereld, Marshall Alexander. Volgens haar ouwe heer was ze ontvoerd. Hij bood behoorlijk wat flappen om haar op te sporen. Maar één vraag bleef door mijn hoofd spoken, waarom vroeg hij mij om haar op te sporen. Hij had poen zat om de hele hermandad voor zijn karretje te spannen. En zelfs mijn reputatie is niet zó goed. Eerst die geweldige secretaresse van hem. Benen tot onder haar oksels, ogen waar een beetje ijsbeer de pool voor zou verlaten en een figuur waar ik het hier niet over wil hebben zo ver van een koude douche vandaan.
Toen dat interview, half in het donker op die typische arrogante manier van hem. Vindt mijn dochter en nog iets. Maar wat dat nog iets was kon ik niet uit hem krijgen. Het was een smerig zaakje, maar ja het betaalde de aardappels.

PRIVATE DICK

Martian Memorandum plaatst u in de schoenen van een detective à la Humphrey Bogart. Cynisch en verbitterd neemt u de opdracht om Marshall's dochter op te sporen aan. Hierbij loopt u allerlei ongedierte tegen het lijf, waarvan de meesten u ook nog eens niet echt aardig vinden. Gelukkig bent u ook niet zo'n liefhebber van mensen.
Al ras blijkt dat het niet om de dochter maar om een memorandum gaat. En als u de titel leest begrijpt u al waar u heen moet, yep naar Mars. Maar voordat u aan die reis kunt beginnen moet u nog wat karweitjes opknappen. Waarvan de beste ongetwijfeld het diner met de secretaresse van uw opdrachtgever is.

Tex Murphy, dat bent u dus, speelt de hoofdrol in dit grafische avontuur van Access Software. Misschien kent u hem nog van Mean Streets. En ja de technieken die daar gebruikt worden komen hier ook weer terug. Dit betekent dat u spreekt met gedigitaliseerde personen. U ziet een venster verschijnen met de persoon waarmee u spreekt. Als hij of zij begint te praten beweegt het plaatje vloeiend. Maar de grootste verrassing moet dan nog komen. De spraak komt uit het speakertje van de PC. Zonder dat u allerlei dure hardware nodig heeft, wordt uw PC omgetoverd in een geluidsmachine. En het is gesynchroniseerd, dus niet zoals een Duitse waspoeder reclame op de Nederlandse televisie.

Tijdens het grootste deel van het avontuur kijkt u de ruimte in waarin uw hoofdpersoon zich beweegt. Met de muis kunt u allerlei commando's aanklikken die dan uitgevoerd worden door uw alter ego. Zo kunt u bijvoorbeeld iets aan of uit zetten, u kunt iets pakken, iets bekijken, lopen, met iemand praten en ergens naartoe reizen. Naarmate u meer aanwijzingen vindt, kunt u naar meer plaatsen reizen. Maar voordat u naar Mars mag moet u alle raadsels op Aarde hebben opgelost.

HET SPEL

Zoals het een goed speurder betaamt, bent u voornamelijk bezig om met mensen te spreken. Als uw gesrekspartner iets zegt, moet u uit twee of drie antwoorden een antwoord kiezen. Aan de hand van uw antwoord komt er dan weer nieuwe informatie waarover u kunt doorvragen. Als de ander niet begint met spreken kunt u hem of haar ondervragen. Sommige gesprekken kunnen net zo vaak gevoerd worden totdat het doel bereikt is, bij andere gesprekken heeft u maar een mogelijkheid.

Een van de opvallende zaken van dit avontuur is het hint-systeem. Als u echt vastloopt, klikt u op 'help'. Afhankelijk van waar u zich op dat moment bevindt, komt er een aantal voorwerpen in beeld. Als u op zo'n voorwerp klikt wordt er een kleine hint gegeven. Een voorbeeld, u klikt op een camera, en de hint luidt: "Een camera is om foto's mee te maken, en hij ligt op de kast.". Als u dan nog een keer klikt wordt de hulp wat uitgebreider, bijvoorbeeld: "U heeft wel een lens nodig om de camera te gebruiken..". Afhankelijk van de complexiteit van een raadsel zijn er nog meer niveaus waarop u hulp kunt krijgen, tot maximaal vijf niveaus.

De verpakking spreekt van een doorbraak in computerspellen, prachtige graphics en ongelooflijk geluid. En ze heeft nog gelijk ook. De presentatie is verbluffend, zonder dure extra hardware heb je al fantastische geluidseffecten, maar wat echt niet te geloven is, zijn de gesproken teksten. Niet een iel stemmetje, nee gewoon een goed articulerende stem. Met de eventuele accenten, zoals de Franse fotograaf die de "h" niet uitspreekt en de politieagent die echt klinkt alsof hij zand gegeten heeft.

Het verhaal is gelukkig niet vergeten, het adventure is niet al te moeilijk, maar het is ook niet in een paar avonden uitgespeeld.
Grafisch blijft er ook niets te wensen over. In Mean Streets was iedereen al zo onder de indruk van de prachtige animatie, maar hier is er nog een schepje bovenop gedaan. Maar liefst 7(!) megabyte gecomprimeerde data.

Dit is absoluut een spel dat een klassieker wordt. Als u het niet koopt dan moet u het zelf maar weten.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Access Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ
Videokaarten:
Muziekkaarten:

Maniac Mansion

TWINTIG JAAR GELEDEN SLOEG EEN METEORIET EEN ENORME KRATER IN HET ACHTERTUINTJE VAN DR. FRED. SINDS DIE TIJD ZIJN DE DINGEN NIET MEER WAT ZE GEWEEST ZIJN.

FAMILIE-ALBUM

Het eens zo gelukkige gezin van de professor heeft het na de meteorietinslag zwaar te verduren gehad. De ellende begon met het weglopen van zoonlief "Weird" Ed. Niet lang daarna nam Edna, de vrouw des huizes, overspannen ontslag als verpleegster. Als klap op de vuurpijl bereikte hen op zekere dag ook nog eens het bericht dat neefje Ted onder raadselachtige omstandigheden was overleden. Kortom, elke normale familie zou door zoveel leed zwaar depressief raken. Bij deze toch al wat vreemde familie echter sloegen alle stoppen door. Men kwam niet meer buiten en de dorpsbewoners noemden het huis van de familie al snel de *Maniac Mansion*.

Tot zover had niemand eigenlijk last van de professor en zijn vrouw. Op een kwade dag echter begonnen in snel tempo tieners spoorloos te verdwijnen. Toen tenslotte Sandy werd ontvoerd pikte haar vriendje Dave het niet langer. Hij besloot een reddingsactie op touw te zetten. Samen met twee anderen gaat hij op pad en begint het avontuur voor de speler.





Enige tijd geleden alweer werd bekend dat Lucasfilm van plan was *Maniac Mansion* ook uit te gaan geven voor de Nintendo. Ik moet bekennen dat ik hier wat sceptisch tegenover stond. Nu *Maniac Mansion* verkrijgbaar is voor de Nintendo moet ik toegeven dat ik mijn houding drastisch heb herzien.
Maniac Mansion bevat ook op de NES alle elementen die het spel voor mij destijds op andere computers zo boeiend maakte. De puzzels en humor zijn volledig bewaard gebleven.

Kortom, gewoon kopen dus.

Helen Balens

HET SPEL

Maniac Mansion is een spel dat zo'n vier jaar geleden door Lucasfilm Games werd uitgebracht voor een groot aantal computersystemen. Het is een adventure waarin men geen tekst hoeft in te tikken, doch uit een aantal menu's de gewenste opdrachten selecteert via het 'point and click' systeem. Behalve het aanwijzen van woorden uit de menu's kan men ook voorwerpen op het beeldscherm aanwijzen teneinde deze op te rapen dan wel te gebruiken.

Voordat het spel begint moet men uit zes kinderen twee medestanders voor Dave kiezen. Aangezien de kinderen allemaal hun eigen vaardigheden en zwakke punten kennen, betekent dit dat het spel op verschillende manieren kan worden opgelost. Veel puzzels kunnen alleen maar worden opgelost door de drie tieners heclit te laten samenwerken en hun speciale talenten te benutten. Een dommekracht met twee linkerhanden zal er nu eenmaal niet in slagen een ingewikkeld stukje techniek te bedienen.
Dit betekent overigens niet dat het spel door een verkeerde selectie van personen niet op te lossen is. De puzzels worden automatisch aangepast aan de mogelijkheden van de karakters die men bestuurt.

Het verhaal begint op het punt dat de drie tieners buiten bij het hek van de *Maniac Mansion* staan. Men geeft steeds opdrachten aan slechts één persoon, maar men kan op elk gewenst moment overschakelen naar iemand anders. Tijdens het avontuur doorzoekt de speler de ruim vijftig locaties in en om het huis en is het de bedoeling om het nut van zo'n 450 verschillende voorwerpen te ontdekken.

Het is niet erg waarschijnlijk dat men erin zal slagen het spel in een zitting op te lossen. Vandaar dat men de situatie kan opslaan om later vanaf dat punt verder te spelen. Dankzij de batterij in de Nintendo cartridge blijft de speelstand ook bewaard als men de computer heeft uitgeschakeld.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Jaleco
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 189,- / Bfr 3499

Maniac Mansion is het eerste echte adventure dat op een spelcomputer wordt uitgebracht. Het is een uitstekend spel voor de iets oudere bezitters van een Nintendo. De jongste spelers zullen waarschijnlijk problemen met het spel ondervinden aangezien men de Engelse taal redelijk moet beheersen om de puzzels op te kunnen lossen, maar met wat hulp van een ouder iemand gaat men vele uren prettig gemoet.

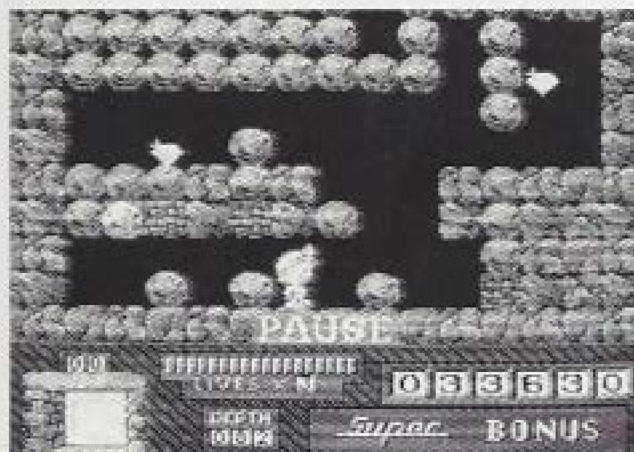
Iedereen die zijn schietduim wat rust wil geven kan ik *Maniac Mansion* van harte aanbeveien.

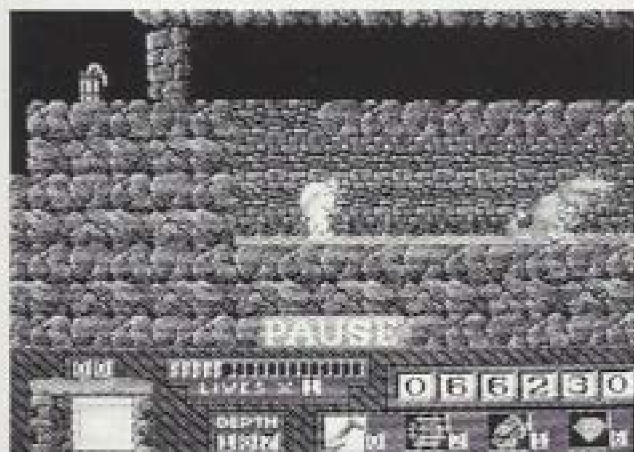
Karin de Graaff



DIGGER T. ROCK

The Legend of the lost city





BENT U KLAAR VOOR EEN TOCHT DOOR GEVAARLIJKE TUNNELS OP ZOEK NAAR HET FORTUIN? ZO JA, DAN IS DIT SPEL MISSCHIEN WEL IETS OM UW TANDEN OP STUK TE BIJTEN.

PUIN RUIMEN

De held van dit spel, 'Digger T. Rock' is op zoek naar een verloren stad met een rijk verleden. De stad is in de loop der eeuwen bedolven onder een enorme hoop aarde en puin. Ook de, door de schatgravers die u voorgingen, gegraven tunnels zijn inmiddels (grotendeels) ingestort. Er zit dus niets anders op dan u een weg te graven door een ingewikkeld gangenstelsel.

De tunnels worden bevolkt door bloeddorstige muggen en ander gespuis, maar Digger kan met zijn schepje venijnig om zich heen meppen. Verzamel daarbij onderweg zoveel mogelijk diamanten, staven dynamiet, stenen (handig om mee te gooien!) en touwladders.

De gevonden edelstenen kan men in winkeltjes, die men hier en der tegenkomt, inruilen voor nuttige voorwerpen. De touwladders kan men gebruiken om lager gelegen delen van het complex ongeschonden te bereiken, want een al te grote val in de diepte kost Digger energie. Met het dynamiet kunnen tussenmuren worden opgeblazen.
Gebruik de hulpmiddelen wel verstandig want de voorraad is beperkt.

Elk niveau is een doolhof waarin u eerst op zoek gaat naar de pilaar die fungeert als schakelaar. Door op de pilaar te gaan staan wordt ergens anders in het gangenstelsel een deur geopend. De deur sluit zich daarna weer langzaam, dus u zult deze snel moeten vinden om te kunnen ontsnappen naar de dieper gelegen gangen.

Is de deur inmiddels weer gesloten wanneer u hem heeft gevonden, dan zult u terug moeten keren naar de schakelaar die de deur opende en een nieuwe poging moeten wagen.

Digger T. Rock deed mij heel in de verte denken aan klassiekers als Dig Dug en Boulderdash.
De graphics in Digger T. Rock zijn redelijk gedetailleerd en alles beweegt soepeltjes over het beeldscherm. Naarmate het moment dat de deur sluit naderbij komt wordt het tempo van de muziek steeds verder opgevoerd, waardoor de speler goed van de ernst van de zaak doordrongen wordt. Het spel is nergens onspeelbaar moeilijk, maar de puzzels in de latere niveaus vergen wat nadenken.

Alles bij elkaar is Digger T. Rock een prima spel waarin de speler menig uurtje zal ronddolen.

Peter Nouze

PRODUKTINFO
Fabrikant: Milton Bradley (MB)
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 119,00/Bfr 2379

TIME-LORD

REIS NAAR HET VERLEDEN OM ERVOOR TE ZORGEN DAT HET HEDENDAAGSE LEVEN OP AARDE BEWAARD BLIJFT.

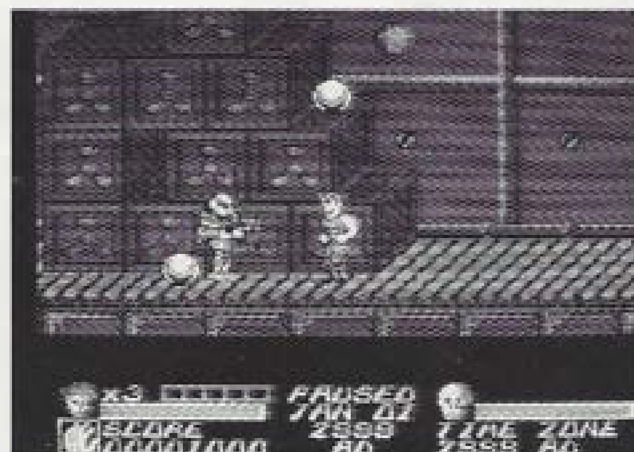
TIJDREIZIGERS

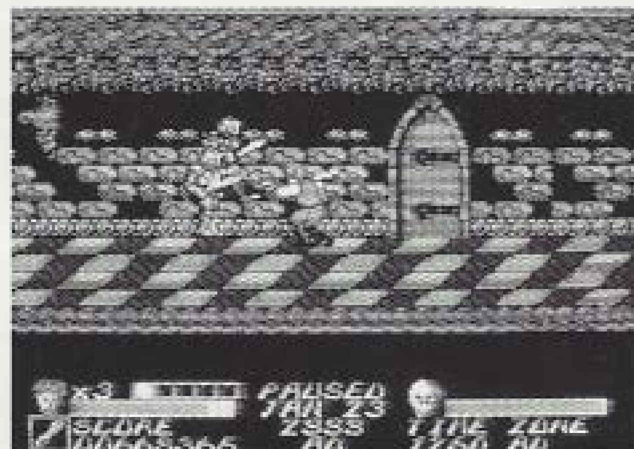
We schrijven het jaar 2999. Krijgers van de planeet Drakkon lanceren een meedogenloze aanval op de Aarde. Hun belangrijkste wapen is een geavanceerde tijdmachine. Door met behulp van deze machine door de tijd te reizen denken de Drakkons erin te slagen de loop van de geschiedenis dusdanig te beïnvloeden dat het eenvoudig zal zijn de Aardbewoners anno 2999 aan hun gezag te onderwerpen.

De strijd tegen de Drakkons zal moeten worden gevoerd op gevaarlijk terrein, namelijk in ons eigen verleden. De leiding van dit gevecht berust in uw capabele handen. Van huis uit bent u een onverschrokken avonturier die zijn diensten aanbiedt aan allerlei opdrachtgevers. Ditmaal bent u in dienst getreden van wanhopige geleerden die u onder de codenaam *Time-Lord* naar de vierde dimensie hebben gezonden.
Het is uw taak om de horden Drakkons in het verleden te verslaan om het heden veilig te stellen. Slaagt u niet in deze missie dan zult u snel zelf verleden tijd zijn!

Het spel omvat vier tijd-zones waarin de *Time-Lord* het tegen de buitenaardsen moet opnemen. In het begin beschikt de avonturier over niet meer dan zijn blote vuisten, maar van tijd tot tijd lukt het de geleerden wapens naar het verleden te teleporteren. De sleutel tot succes in dit spel is het per tijdzone verzamelen van vijf magische globes.
Het zal al snel duidelijk worden dat deze lang niet altijd voor het oprapen liggen.
Regelmatig zal men eerst een bepaalde handeling hebben moeten verrichten voordat een globe verschijnt.
De tocht voert u door Middeleeuws Engeland, een Piratenschip, de Tweede Wereldoorlog en het Wilde Westen.

Het beeldscherm wordt getoond in zij-aanzicht en scrollt van links naar rechts.
Tegen deze achtergrond beweegt uw held die allerlei vijanden met een welgemikte klap om zeep helpt. Aangezien het spel een soort pseudo 3D effect heeft, kan de avonturier ook een stukje het beeld "in" lopen.





PRODUKT INFO
Fabrikant: Milton Bradley (MB)
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 119,00/Bfr 2379

Time-Lord kon mij niet lang boeien. Het hele spel draait om het heen en weer lopen en intussen een groot aantal tegenstanders om zeep helpen.

Hier en daar moet dan nog een globe worden opgeraapt en daarmee houdt het eigenlijk wel op. Dit spel biedt mij persoonlijk te weinig variatie om me nieuwsgierig genoeg te maken een poging te wagen het uit te spelen.

Helen Balens

LEISURE SUIT LARRY 5

Passionate Patti Does a Little Undercover Work

DAAR IS IE WEER, DE GROOTSTE MISLUKKELING VAN DE JAREN '80 EN '90. SAMEN MET DE MEEST SEXY COMPUTER-VROUW ALLER TIJDEN, PASSIONATE PATTI, PROBEERT LEISURE SUIT LARRY HET NOG EEN KEER. MAAR VOOR HIJ 'HET' KAN PROBEREN MOET HIJ NOG WEL EVEN EEN AVONTUUR OPLOSSEN. TROUWENS, ZIJ OOK.

LARRY 4?

Ondanks tegenstribbelingen van Al Lowe, het brein achter Larry, en het programmeursteam van Sierra dat verantwoordelijk was voor de vorige versies, is er toch een opvolger gekomen (Al & Team: "We maken dus absoluut geen *Larry* 4, wat er ook gebeurt." Baas: "Tuurlijk, is al goed. Maak maar Larry 5 dan.....").

Ook deze nieuwste telg in het rijke Sierra geslacht is gezegend met de nieuwe interface, waarbij u geen tekst meer hoeft in te voeren; in vaktermen: "Point & Click" oftewel "Wijs & Klik".

In het vorige deel van deze serie werd halverwege een sex-transformatie gedaan. Begon men het spel als Larry, in het midden werd men Passionate Patti, een barpianiste met een niet aflatende honger naar mannelijk schoon (of minder schoon).
Ook nu zijn deze geslachtelijke overgangen weer aan de orde van de dag. Helemaal in het begin bent u Larry die als minst sexy man van Amerika opdracht krijgt drie kandidates te testen.
Deze dames willen alle drie presentatrice worden van **America's sexiest Home Video's.** De eigenaar van het televisiestation denkt dat als ze voor Larry vallen dan vallen ze voor elke man in Amerika. Om te kunnen zien wat de verschillende reacties zijn neemt Larry een portable camera mee. Na wat zaken opgepakt te hebben in het kantoor gaat hij naar het vliegveld.



MS-DOS

Terwijl Larry in het vliegtuig zit, droomt hij van de avonturen die hij in deel 4 heeft beleefd. In zijn dromen komt Patti voor, die weer werkloos is na een mislukte carrière als pianiste. Dan verandert het gezichtspunt en bent u Patti geworden. Na haar laatste debâcle wordt ze opgewacht door een politie-inspecteur van het type Dick Tracy. Hij is op zoek naar een bende, die door middel van subliminale boodschappen de jeugd probeert te beïnvloeden (We worden even technisch: subliminaal = als je een plaat achterstevoren draait, en je gaat op je hoofd staan en doet een koekoek na, dan hoor je de stem van de duivel die zegt dat je veel slechte dingen moet doen. In Amerika is dit een van de belangrijkste oorzaken van zelfmoord volgens bepaalde goed geïnformeerde beschermers van de jeugdige ziel.....)
Hiervoor dient Patti te infiltreren bij een platenstudio en een radiostation. Verder moet ze nogal wat gymnastische toeren uithalen met de misdadigers om een en ander los te krijgen.



MS-DOS

Als Patti helemaal is uitgerust voor het James Bond leven, onder andere na een nogal smakeloze scène met een gynaecoloog, verandert u weer in Larry, die de eerste van zijn drie slachtoffers gaat proberen.
Zo wisselt u tot aan het einde telkens van perspectief.

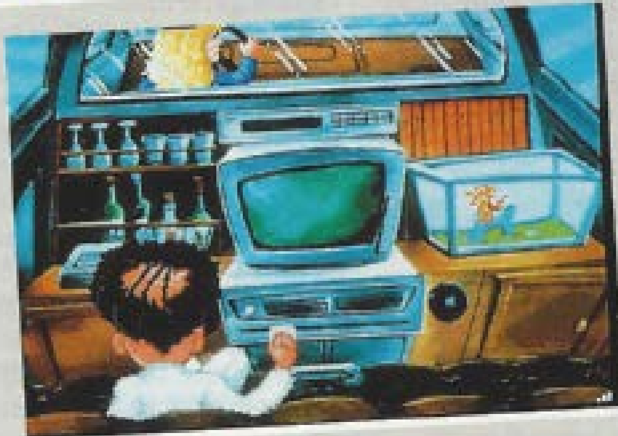
Prachtig! Grandioos! Wat ziet dit er mooi uit! En meer van dat soort uitroeptekens. Totdat je gaat spelen en je ontdekt dat je eigenlijk weinig hoeft te doen om verder te komen. Gilen Uvid had gelijk in Hoog Spel 6, de Sierra adventures zijn veel te eenvoudig tegenwoordig.

Leuk, maar veel te kostbaar voor dat wat het biedt. Voor beginners aanbevolen, gevorderden kunnen beter iets anders nemen.

Helen Balens

PRODUKT INFORMATIE

Fabrikant: Sierra OnLine
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 149,50/Bfr 2899
(minimaal 1Mb RAM benodigd)
MS-Dos ƒ 149,50/Bfr 2899
Minimaal benodigd: 640k, Harddisk, 12Mhz 286 of hoger.
Videokaarten: VGA 256kl/VGA 16kl/EGA
Muziekkaarten: Alle bekende muziekkaarten.
Larry 5 wordt ofwel VGA 256kl op High density ofwel VGA 16kl/EGA op Low density disks geleverd.



MS-DOS

Grafisch en muzikaal heeft Sierra zichzelf weer overtroffen. De muziek, gebaseerd op de thema's uit de vorige *Larry's* is herkenbaar, erg goed en sfeervol. De componist is dan ook geen onbekende; Craig Safan, die onder andere de muziek voor Cheers en A Nightmare on Elm Street 4 heeft gecomponeerd. Het is amusant om het melodietje van *Larry 1* nu door een jazzy orkestje te horen spelen. Een vereiste is natuurlijk wel een muziekkaart.
Grafisch heeft Sierra ditmaal gekozen voor een originele benadering. De plaatjes zijn echt heel specifiek voor de computer gemaakt. Ze doen wel denken aan strips, maar ze zijn toch op belangrijke plaatsen afwijkend. Ze zijn heel grappig met veel detail. Let bijvoorbeeld eens op het vloerkleed in het kantoor. Verder zijn er nergens rechte lijnen te ontdekken. Ook de hoofdrolspelers zelf zijn van proporties veranderd. Larry is nu veel groter, hetgeen voornamelijk in zijn hoofd is gaan zitten. Patti loopt als een fotomodel met erwten in haar schoenen over het scherm. Wat al vanaf *Larry 1* onveranderd is gebleven zijn de slechte grappen en schuine opmerkingen. Maar goed ook want hier heeft onze held zijn populariteit aan te danken.

Sierra heeft met dit spel bewezen dat er wel degelijk originele animatievormen voor de computer zijn te bedenken. De grafische gebruikersinterface maakt het spel door vrijwel iedereen eenvoudig te bedienen. Het enige nadeel is, ook hier weer, net als bij de andere titels met deze interface, het spel is te gemakkelijk!!!!! Het heeft mij ongeveer twee uur gekost om het uit te spelen. Nergens heb ik terug hoeven gaan om een andere oplossing te proberen. Het is een tekenfilm waarin je op de juiste momenten op de juiste dingen moet klikken. Ook de verpakking is nauwelijks de moeite waard. Twee folders, waarvan één ter beveiliging dient. Dit is echt heel jammer want audiovisueel is het spel echt een forse stap in de goede richting. Het is te hopen dat Sierra het bij haar volgende titels wel voor elkaar krijgt om wat meer inhoud in de spellen te stoppen.

Jan-Willem van Riet



Op de radar geven snel naderende stippen de komst van vijandelijke raketten aan. Even later kun je die monsterlijke wapens recht op je af zien komen.

BEWAPENING

Over de bewapening van de beschikbare oorlogshelikopters kan een apart hoofdstuk worden geschreven. In *Gunship 2000* is naast het 20mm en de 30mm kanon van de Apache, de Super Cobra en de Comanche's een keur aan raketten en ander tuig uit te zoeken dat aan de wapensteugels kan worden gehangen. Raketten in verschillende soorten waarbij de lasergestuurde Hellfire bij de speler snel favoriet zal worden. Het is na het afvuren van dit wapen namelijk mogelijk om de Hellfire tijdens de vlucht van richting te laten veranderen en naar een nieuw in zicht gekomen doel te sturen.

GUNSHIP 2000

HET ANDERE VLIEGEN

"Wind'em up". Het is tijd om als leider de groep van vier zwaar bewapende helikopters in de lucht te brengen en de tocht naar ver achter de vijandelijke linies aan te vangen.
Als een paar uur later het doel van de operatie wordt bereikt toont het waarschuwingslampje van de radaronderschepping een zeer solide rood. We zijn ontdekt!
De helikopters komen snel binnen bereik van het doel maar daarmee ook binnen bereik van de tegenstander. Verschillende vijandelijke raketten exploderen zonder schade aan te richten in een radarmisleidende wolk van zilverpapier die een van de piloten heeft uitgezet.
"Ik zit boven op hem," roept een ander als hij een vijandelijke tank ver voor zich in het woestijnzand ziet. "Over op Hellfire." Even later is een felle lichtflits zichtbaar. De inslag van een Hellfire raket. Laconiek komt de stem van een van de piloten door...
"Scratch another one!" (Streep er maar weer een door).

DIRECTER

Met een helikopter vliegen lijkt een veel directere vorm van vliegen dan in bijvoorbeeld een Jumbo of een Stealth om wat ander vliegend tuig te noemen.
Er zijn natuurlijk heel verschillende soorten heli's (waaronder vliegende forten, waarin tientallen mensen en zware wachten kunnen worden vervoerd, die veel stabieler in de lucht 'liggen') maar vooral bij de kleinere types heeft men het gevoel in een gemotoriseerde stoel door de lucht te gaan. In de buurt ontploffende granaten doen het toestel schudden en de juiste koers kan maar met moeite worden aangehouden.

GUNSHIP

De simulatie *Gunship 2000* van MicroProse is een simulatie voor helikopters in oorlogssituaties waarin het actie-element zeer prominent aanwezig is.
Voordat de beginnende computerpiloot een helikopter uitzoekt en op oorlogspad gaat of een trainingsvlucht gaat maken is het aan te raden om het hoofdstuk uit de Engelstalige handleiding, 'The Helicopter', door te nemen.
Het vliegen met een heilschroefvliegtuig is heel iets anders dan het besturen van een gewoon straal- of propellervliegtuig. Toch is de bijzondere manier van voortbeweging na enige oefening en het doorlezen van het speciaal daarvoor geschreven hoofdstuk in de handleiding redelijk onder de knie te krijgen.

GEVECHTSSITUATIES

De speler heeft in *Gunship 2000* de keuze uit twee gebieden om zowel trainings- als gevechtsmissies uit te voeren. Maar in die twee gebieden kan wel met zeven verschillende helikopters en een enorm arsenaal aan wapens gevlogen en gevochten worden.
Op gedetailleerde landschappen moeten bergen ontweken en doelen gevonden worden. Alsof dat al niet moeilijk genoeg is, zal de aanvliegende helikopter meestal snel door de vijand onder vuur worden genomen.

TOETSENBORD

MicroProse houdt bij het ontwerpen van een spel of simulatie vrijwel altijd ook rekening met de meer serieuze computergebruiker. Als zo iemand een programma van deze firma aanschaft zal niet altijd een joystick beschikbaar zijn. Om toch met het spel overweg te kunnen moet het programma ook via het toetsenbord bestuurbaar zijn. Speciaal daarvoor zijn kartonnen overlays voor verschillende typen toetsenborden in het pakket bijgesloten. Na enig knip- en snijwerk is de overlay heel bruikbaar om in dit geval de helikoptersimulatie via het toetsenbord te besturen.



Beveiligen van software tegen piraterij is noodzakelijk. Daar zal na verloop van tijd iedereen aan moeten wennen. Maar de manier die bij *Gunship 2000* werd gekozen is een van de meest onvriendelijke die we tot nu toe bij programma's van MicroProse zijn tegengekomen. Deze beveiliging ontnam mij het begin een flink deel van het spelplezier. Vooral het moment waarop de code moet worden ingevoerd was een onaangename verrassing. Denk je eindelijk na veel voorbereiding - zoals het kiezen van de voor de komende missie meest geschikte helikopter en bewapening - de lucht in te kunnen voor de alles beslissende actie... Nee dus. Eerst nog een code intikken die slechts met veel moeite in het handboek te vinden is. Als dat de eerste paar keer mislukt kan het verwachte spelplezier voor de koper al snel omslaan in minder sympathieke gevoelens voor de ontwerper van deze treurig makende beveiliging.

Maar, als de code in orde is en het helivliegen na een paar oefeningen ook redelijk lukt, lijkt de simulatie toch een redelijk spel te zijn.
Na de verwennerij de laatste jaren door MicroProse met onder andere *F-117A Stealth Fighter* en enkele andere simulatie-programma's is een eerlijk oordeel moeilijk. Ik denk dat de liefhebber met dit programma ook aan zijn trekken zal komen. Voor de helikopterliefhebber zal het zeker geen teleurstelling zijn.

Robert K. Reurslag

PRODUKT INFO
Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50/Bfr 2899
(minimaal 286 AT met harde schijf)
Videokaarten: VGA/MCGA
Muziekkaarten: Roland/AdLib

MEGATRAVELLER 2
Quest for the Ancients

NOG GEEN ZES MAANDEN NA DE EERSTE TITEL IN DE *MEGATRAVELLER* SERIE IS ER AL EEN VERVOLG VERSCHENEN. DE VRAAG IS DAN ALTIJD: ZIJN DE ONVOLKOMENHEDEN UIT DE VORIGE TITEL WEGGEWERKT IN HET VERVOLG, OF ZIJN ER NOG NIEUWE DINGEN TOEGEVOEGD DIE DE AANSCHAF VAN DIT TWEEDE DEEL DE MOEITE WAARD MAKEN. HET ANTWOORD OP BEIDE VRAGEN IS VOLMONDIG JA.

Veel Werk

In *MegaTraveller 2* bent u de baas over een groep van vijf avonturiers. Niet alleen mensen kunnen lid te zijn van deze groep, in het MegaTraveller universum is de hond nog steeds uw beste vriend. Door genetische manipulatie is een ras van intelligente hondachtigen, Vargrs, gecreëerd. Deze Vargrs kunnen ook deel uit maken van uw vriendenclub. Net als in *MegaTraveller 1* is het creëren van karakters een veelomvattende


MS-DOS

bezigheid. Niet alleen moet u de verschillende vaardigheden bepalen, u moet ook de carrière van elk karakter bepalen tot aan dit moment. Er zijn meer dan 35 carrières en maar liefst 125 vaardigheden!

Bovenstaande zaken zijn vrijwel letterlijk overgenomen uit het oorspronkelijke rollenspel. Dit betekent dat er ook een aantal vaardigheden en carrières zijn die u helemaal niet nodig hebt voor dit spel, maar die misschien in *MegaTraveller 3* pas nodig zijn. Als u al deze zaken hebt uitgezocht, of de weg van de minste weerstand (de meegeleverde karakters) hebt gekozen kan het spel beginnen.

De Opdracht

U bent samen met vier van uw beste vrienden en mede-avonturiers op vakantie op de planeet Rhylanor. Als u besluit een tochtje te maken naar de ruïnes van een machine gemaakt door de 'Ancients' (Ouden), gaat het allemaal mis. Tijdens de uitleg van de gids, waarin hij vertelt dat niemand meer weet waarvoor deze machines dienen, worden ze aangezet door twee saboteurs. De gevolgen zijn rampzalig. Er komt een grote hoeveelheid roze slijm uit de apparaten, die meteen alles wegvreet wat ze aanraakt. Het slijm blijkt niet te stoppen, gevreesd wordt dat de gehele planeet er aan ten onder zal gaan. De hertog van Rhylanor looft een prijs uit van een half miljard aan degenen die deze vloed kunnen stoppen. Moe van uw vakantie besluit u, samen met uw vrienden, om hier iets aan te gaan doen. Na een bezoek aan de enige expert op het gebied van de 'Ancients' op de planeet bent u klaar om aan uw avontuur te beginnen.

Het bovenstaande verhaal maakt deel uit van de introductie op het spel. Het spel speelt zich af op een landkaart die u loodrecht van boven bekijkt. Uw figuurtjes hebben een eigen kleur zodat u ze kunt herkennen. Een van de vernieuwingen in dit spel is de mogelijkheid om in te zoomen. Er zijn drie vergrotingsmogelijkheden. Bij de grootste schaalverdeling ziet u vrijwel de hele stad om u heen. Eén lager en u ziet nog maar enkele gebouwen en bij de kleinste ziet u slechts één gebouw. Tenminste, indien u extra geheugen heeft. Zonder dit werkt namelijk de grootste uitvergroting niet.

Telkens als er iets bijzonders gebeurt zijn er hele mooie grafische taferelen. Het winkelen gaat geheel grafisch, als u met de muis ergens op wijst vertelt de verkoper wat het is en wat het kost. Ook de ruimtevluchten zijn grafisch heel erg mooi uitgevoerd.

Een van de grootste nadelen van het vorige spel was het vechten. Het spel speelt zich namelijk in "real time" oftewel reële tijd af. De handelingen die nodig zijn om te vechten zijn echter domweg te complex om ze in reële tijd na te doen. Gelukkig is dit een punt waarop men goed naar de kritiek heeft geluisterd. Vechten is nu verdeeld in beurten, zodat strategie heel belangrijk is geworden. Een verdere verbetering van het geheel is dat u eigenlijk alleen maar de leider van het team hoeft te spelen. De overige karakters hebben hun eigen intelligentie en bepalen naar het beste van hun mogelijkheden wat ze wel en niet kunnen: in de gevechten, maar ook bijvoorbeeld in het casino, bij onderhandelingen, ondervragingen etc.

Een uitvoerige bespreking van MegaTraveller 1 vindt u in Hoog Spel 5, pag. 15.



MS-DOS

Produktinfo

Fabrikant: Empire Software/Paragon/Games Designer Workshop
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119,00/Bfr 2299
Atari ST ƒ 119,00/Bfr 2299
MS-DOS ƒ 129,50/Bfr 2499
Videokaarten: VGA/MCGA/EGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster/Covox/Roland

Andere versies worden overwogen.

MEGATRAVELLER 2
Quest for the Ancients

Dit is waarschijnlijk het allerbeste science-fiction RPG tot nu toe. Naast de veelvoud aan mogelijkheden, geldt ook nog dat het verhaal groot is, er zijn heel veel kleine zaken op te lossen naast het hoofdprobleem. Het universum waarin het avontuur zich afspeelt is reusachtig.
Meer dan honderd planeten staan ter beschikking om te verkennen. De muziek is goed, de bedieningswijze eenvoudig. De 70 bladzijden van de handleiding gaan dan ook voornamelijk over de zaken die u kunt tegenkomen in het MegaTraveller universum. Hier staan onder andere dingen in over de planeten, de voertuigen en de verschillende vaardigheden die u kunt opdoen.

MegaTraveller 2 is verplicht voor iedere RPG"er. Er is echt weinig dat aan dit spel nog verbeterd kan worden.

Jan-Willem van Riet

MEGA FORTRESS

HET AMERIKAANSE SOFTWAREHUIS THREE SIXTY PACIFIC INC. IS BEROEMD VANWEGE EEN VEELVOUD AAN SIMULATOREN, WAARVAN MEGAFORTRESS DE NIEUWSTE IS.



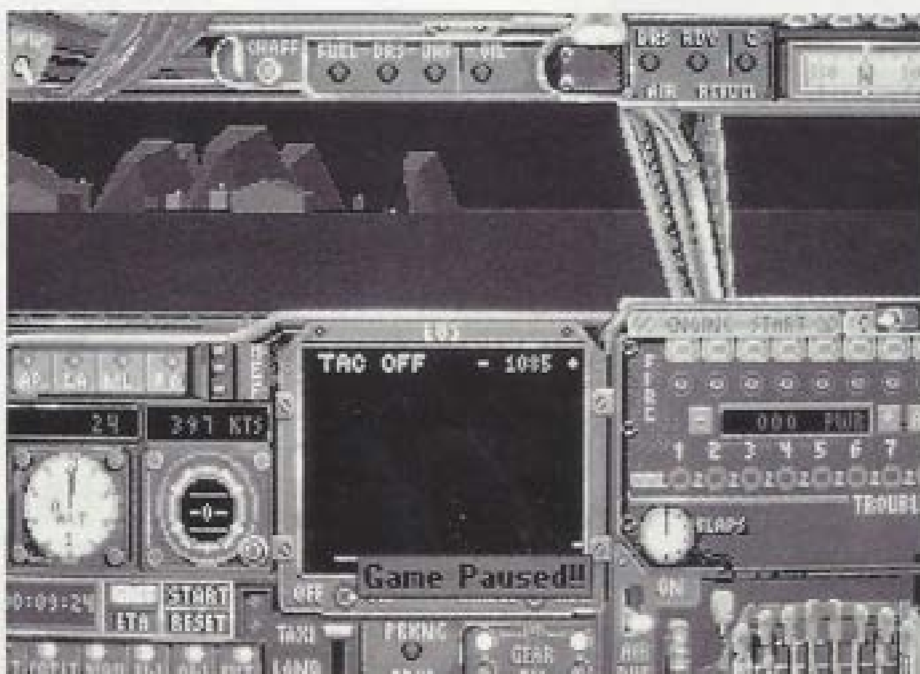
Megafortress is gebaseerd op het boek *Flight of the Old Dog* van Dale Brown, een voormalige B-52 piloot. Alhoewel in Nederland relatief onbekend - sterker nog, wij konden niemand vinden die het boek gelezen had - is *Flight of the Old Dog* een gigantische hit in Amerika. In *Flight of the Old Dog* wordt verhaald over een missie boven Oost-Rusland. Hiervoor had men een B-52 omgebouwd, voorzien van alle mogelijke elektronika en bovendien 'stealth' faciliteiten aangebracht.

Megafortress is gebaseerd op dit verhaal. De buitenkant van deze EB-52H van het toestel is wezenlijk anders door een andere neus (zogenaamde SST neus) en een 'V' staart. De romp bestaat uit radar-absorberend fiberstaal. Een veelvoud aan detectie-apparatuur en een uitgebreid arsenaal aan wapensystemen maken dit Stratofortress tot een geduchte tegenstander.
Ondanks de afwijkende bouw zijn de vliegeigenschappen zoals men van een B-52 mag verwachten, stabiel, matige wendbaarheid en relatief lage vliegsnelheid (550 knopen). Het is derhalve zeer zeker geen jager maar een strategische bommenwerper.

Het Stratofortress is een gigantisch en zeer complex toestel, uw aandacht wordt gevraagd voor een veelvoud van taken, wat gebeurt vanuit vijf posten ('captain', co-pilot, navigator', 'electronic warfare' en ordonance warfare) in het vliegtuig. U heeft de vlucht op deze manier geheel onder controle.

Zo bent u ondermeer als piloot verantwoordelijk voor het opstijgen en landen, brandstof tanken in volle vlucht en andere standaard manoeuvres. De navigator moet de koers boven Irak en de USSR uitzetten en zorgen dat de missies volgens het opgedragen patroon verlopen. Als electronic warfare officer' zit u gebogen over het radarscherm, op zoek naar het minste teken van problemen, ondertussen het toestel verborgen houdend voor de vijandelijke detectie-apparatuur. En in de gedaante van de 'offensive weapons officer' heeft u een gigantische vuurkracht onder uw hoede.
Het toestel is ondermeer bewapend met 'air-to-air' en anti-radar raketten. Ook zogenaamde 'air mine' raketten en zeer krachtige met TV en infrarood bestuurde vliegende bommen voor de uiteindelijke, alles vernietigende aanval behoren tot de mogelijkheden.

De missies in *Megafortress* bevatten ondermeer een Desert Storm scenario in Irak/Koeweit, daarnaast vinden missies plaats in het oostelijke deel van de USSR.
In het USAF Red Flag gebied in Nevada bereidt u zich voor op deze gevaarvolle missies.



Grafisch gezien is *MegaFortress* zeer goed, de 3D wereld wordt in fraaie VGA256 graphics weergegeven.

Het zeer uitgebreide instrumentarium dat in deze simulatie ter beschikking staat is indrukwekkend. Ik had echter wat meer detail verwacht. De kunstmatige horizon snelheid en hoogte is wat pover.

Wel weer heel realistisch is het IFF/Transponder panel bij de co-piloot. Deze fungeert tevens als beveiliging tegen het kopiëren. Het navigatie panel biedt een ruim scala aan mogelijkheden om de positie te kunnen bepalen, koers te veranderen of om het doel te vinden.

Electronic warfare' en 'ordonance warfare' is weer een heel ander hoofdstuk. Met deze middelen moet het doel zo onzichtbaar mogelijk benaderd worden en de vijandelijke bases en vliegtuigen op het verkeerde been gezet worden. Tactiek en slim zijn is dus van het grootste belang om het doel te vernietigen.
Bij terugkomst op de basis is de landing voor minder ervaren piloten een lastige zaak, temeer daar er geen ILS landingssysteem is ingebouwd: richtwerk derhalve. Een lange aanvliegroute is zeker aan te bevelen, ook al omdat dit vliegtuig niet erg wendbaar is. Alle andere vlieginstrumenten zijn wel aanwezig en werken goed. Motorinstrumenten zijn niet aanwezig, wat geen ramp is als men zich bedenkt dat er al vijf schermen zijn om op te letten met daarbij ook nog eens de aanval en de vijandelijke vliegtuigen die het leven zuur maken.

MegaFortress is een zeer fraaie simulatie met talloze mogelijkheden, een doordacht programma, zeker als oorlogssimulatie. Een typisch Amerikaans chauvinistische simulatie overigens met het scenario van het treffen in de Perzische Golf.

Ook wat documentatie betreft verdient *MegaFortress* een compliment. In het pakket zijn zeer mooie kaarten opgenomen om de missies te kunnen vliegen.

Wederom veel spannende uren en vliegplezier.

George Drubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three Sixty Pacific Inc.
Leverbaar voor:
MS-DOS 640K ƒ 139,00/BFr. 2799
Videokaarten: VGA 256 kleuren
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

APOCALYPSE



Het is weer zover, we bevinden ons in Vietnam. Interventie in de burgeroorlog in Mangoor is totaal mislukt en guerilla's leren de Amerikanen een lesje. Het enige alternatief is terugtrekken, maar uw commandant beveelt u eerst het strijdgebied te doorzoeken om erachter te komen of iemand verraad gepleegd heeft.

Voordat dit echter gebeuren kan, moet een elite corps helikopterpiloten diep in vijandelijk gebied doordringen om gevangen genomen soldaten en gijzelaars te bevrijden.
Dit is de basis voor *Apocalypse*, een opwindend arcade actie spel. U bent de leider van een team helikopterpiloten. U moet in het vijandelijke gebied zoveel mogelijk troepen zien te redden. Wanneer u eenmaal een soldaat gevonden hebt, dient u deze aan boord van uw helikopter te krijgen en hem in veiligheid te brengen. Uiteraard moet u zich verdedigen, de vijand neemt ongaarne afscheid van zijn gijzelaars.

In totaal kent *Apocalypse* vijf niveaus en combineert het de zenuwslopende actie van het vliegen met een moderne helikopter met het neerhalen van gevaarlijke tegenstanders. Voeg hieraan toe dat u logisch moet denken om de gevangenen te bevrijden en we hebben het over een niet bepaald gemakkelijk spel.

Mirrorsoft, Amiga, Atari ST

SUZERAIN

Sinds een meteoor de vreemde en surrealistische planeet Gjin Da'sa trof, heeft een kwade macht de planeet veroverd. Ooggetuigen beweren dat, nadat de meteoor de stad trof, een vreemde zwarte wolk boven de stad verscheen. Naarmate de stad langer brandde, groeide de wolk... toen de destructie compleet was verdween de wolk in oostelijke richting.

Sinds die tijd wordt de planeet geteisterd door Kwade Machten. Slechts één persoon bezit de mystieke kracht om het kwaad te weerstaan... U... de Manipulator!

Als de Manipulator moet u over de wonderschone surrealistische wereld reizen en, wanneer u de kans krijgt, het Kwaad in een fles vangen. Op uw tocht wordt u geholpen door twee trouwe assistenten, de Trekars. Zij zullen de fles voor u bewaken.
In *Suzerain* vindt u wonderschone graphics, welke door Dan geschilderd hadden kunnen zijn. U reist door een verbazingwekkende wereld, voor langere reizen neemt u de vorm van pure energie aan zodat u naar sommige lokaties kunt vliegen.



De planeet heeft een aantal zeer fraai weergegeven landschappen, sommige zijn zeer mooi, andere verbijsterend.
Afgezien van uw trouwe Trekars heeft u ook nog enkele effectieve wapens tot uw beschikking.
Suzerain is een uniek arcade adventure. Ontwikkeld door Fourfield - verantwoordelijk voor *Brat* - zal *Suzerain* menig speler aan de buis gekluisterd houden.

Mirrorsoft
Amiga, Atari ST, MS-DOS



North-Hearn de Verschrikkelijke, de laatste Grote Magiër heeft in een typisch moment van tovenaarsverveling Deskworld gecreëerd. Het is een klein land doorsneden door een rivier, er is slechts één brug over de rivier. Op iedere oever ligt een klein dorpje, bevolkt door ondermeer tovenaars, apothekers, rovers, soldaten en burgers.

In ieder dorp is ook een vlag (flag).

Of het nu uit wraak of gewoon verveling is, North-Hearn heeft bevolen dat iedere twintig jaar de twee dorpen een strijd tot de dood moeten vechten om de vlag van het andere dorp te veroveren. De winnaar krijgt vrede en rust voor twintig jaar, de verliezer moet twintig jaar voor de Magiër werken.

In *Flag* bent u het dorpshoofd en hebt u de leiding over ongeveer vijftig potentiële soldaten en burgers. Het exacte aantal dorpelingen hangt van het niveau af waarop gespeeld wordt. U heeft een beperkte hoeveelheid goud om burgers bij het leger in te lijven of om ze defensieve muren rond het dorp te laten bouwen.

Op hogere niveaus kunt u ook goud krijgen van rondreizende kooplieden. Deze handelaren zullen gewoonlijk goed beschermd zijn wanneer ze door het land reizen, het aanvallen van vijandelijke handelaren kan u echter de goudstukken opleveren die u nodig hebt om uw leger te financieren.
Een ander belangrijk facet in het spel is het gebruik van magie. U kunt van de lokale tovenaar spreuken kopen, het duurt echter enige tijd voordat u ze krijgt; het maken van een spreuk kost wat tijd.

Flag is een kruising tussen een *Populous*-achtig spel en een war-game. Het bevat vele opties en mogelijkheden en is op meerdere manieren te spelen.

Gremlin Graphics
Amiga, Atari ST, MS-DOS

DAEMONSGATE I

Donovans Key

Elsopea is onder hen verkeert. Uw taak is het deze Elsopea aan te vinden; u moet een aantal huurlingen vinden en de stad zien te verlaten. Wanneer u de Elsopea aangevonden hebt moet u hem verhoren en proberen uit te vinden wat er aan de hand is. U moet snel te werk gaan, want alhoewel de stad een belegering kan doorstaan kunnen de demonen ieder moment aanvallen. Een langdurig beleg betekent bijna zeker de ondergang!

Zo'n zes maanden geleden werd alle contact verloren met het oude koninkrijk Elsopea. Niet dat iemand zich daar zorgen over maakte. Elsopea werd bewoond door een vreemd ras en sinds de val van hun rijk, nu bijna duizend jaar geleden, hebben zij zich terug getrokken in hun koninkrijken en nauwelijks contact gehad met de buitenwereld.

Dan opeens, ongeveer twee maanden geleden, beginnen vreemde verhalen de ronde te doen. Het schijnt dat een groot demonenleger - niemand weet waar het vandaan komt - vanuit Elsopea over de bergen het land ten zuiden van Tormis binnen gevallen is. De troepen van Tormis hebben geprobeerd tegenstand te bieden, maar zonder resultaat. Tormis wordt nu belegerd door de demonen. Een beroep op andere steden in de buurt bleef zonder resultaat, deze waren al lang blij dat ze in de tijd die nodig zal zijn om Tormis in te nemen, konden werken aan hun eigen verdediging.

Daemonsgate speelt zich af op Helsor. Voor deze wereld is een zeer gedetailleerde, complexe sociale structuur opgezet. De ecologie is realistisch en geografisch gezien zit Helsor logisch in elkaar. Net zoals bij alle andere RPG's bestuurt u een aantal personen, in dit geval acht. U gebruikt de diverse vaardigheden en ervaring van ieder lid van het team om de problemen en puzzels onderweg op te lossen. Echter, in tegenstelling tot normale RPG's zijn deze figuren intelliger te inwoners van het spel-universum die, wanneer de speler ze niet bestuurt, hun eigen weg gaan. Naast Kapitein Gustavus zijn er zo'n 32 andere personen die bereid zijn een rol te spelen in het avontuur.

Het spel bevat vijf kernelementen: reizen over land, rezen door de stad, vechten, praten met anderen en magie. Talloze andere aspecten spelen ook een rol, maar ruimte ontbreekt om deze hier te beschrijven.

Naast talloze niet door de speler te besturen stadsbewoners zijn er 128 personen of groepen personen welke intelligent reageren binnen het spel. Deze reizen van stad naar stad, onafhankelijk van de door u genomen beslissingen. Deze figuren oefenen wel degelijk invloed uit op het verloop van het spel, doch kunnen niet door u rechtstreeks beïnvloed worden.

Alleen en zonder hulp van buiten vrezen de inwoners van Tormis het ergste, de demonen buiten de stadsmuren hebben alle tijd. Het is nu twee weken na de aanvang van de belegering. U bent Kapitein Gustavus van de Koninklijke Garde en u wordt voor de Raad van Tormis geroepen. Zij hebben een laatste plan bedacht om het gevaar af te wenden.

Niemand weet waarom of hoe deze demonen tot leven gekomen zijn en waarom zij Elsopea verwoest hebben. Er gaat echter een gerucht dat een bejaarde

Volgens Gremlin Graphics is *Daemonsgate* een revolutie in het RPG genre, wij hopen dat onze recensenten er niet zo over denken.

Gremlin Graphics
Amiga, Atari ST, MS-DOS

CISCO HEAT

Mirrorsoft heeft de rechten verworven voor de Jaleco amusementshal hit Cisco Heat. In het centrum van San Francisco is een groot aantal straten afgezet voor de jaarlijkse politierace. De politieagenten van San Francisco nemen het tegen elkaar op. Wie is de beste autocoureur?

Cisco Heat is een opwindende en realistische racesimulatie. De pure snelheid en gevaren onderweg maken dit tot een enerverende bezigheid.

De stad is gedetailleerd weergegeven, alle hoeken en bochten van de straten zijn aanwezig. Race de beroemde Telegraph Hill op en dender levensecht de steile straten omlaag. Alleen de beste rijders mogen meedoen, kunt u de agenten van San Francisco verslaan?

Cisco Heat heeft grandioze 3D graphics, verpletterende geluidseffecten en is ongetwijfeld de meest realistische simulatie ooit voor uw computer gemaakt.

Bovenstaande beweert Mirrorsoft. Hebben ze gelijk? In een volgende Hoog Spel meer.

Mirrorsoft
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

THE RUGBY WORLD CUP

Volgens Domark is Rugby - The world Cup de Kick Off onder de rugby spellen. Een grandioze simulatie waarin u alle opwinding van het spel kunt proeven inclusief schoppen, duwen, aan shirts trekken en slaan zonder dat u er een blauwe plek aan overhoudt.

Spelen is eenvoudig, u bestuurt de speler vlakbij de bal en met behulp van de joystick en vuurknop laat u hem alle benodigde acties uitvoeren zoals tackelen, passen of schoppen.

Snelle en furieuze actie zijn een essentieel onderdeel van Rugby, waarbij ook minder nette bewegingen gehoord zijn. Wordt u de nieuwe eigenaar van de *World Cup*?

Domark
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

TURBO SUB

WE ZIJN BELAND IN DE 28E EEUW EN DE AARDE IS WEER EENS IN GEVAAR. IS AL HET HARDE WERKEN IN DIE TALLOZE ANDERE SPELLEN BLIJKBAAR TOCH NOG VOOR NIETS GEWEEST.

OVERMACHT

Het is het einde van de 28e eeuw als de Aarde wordt overrompeld door een horde inter-galactische barbaren. Het lot van de beschaving rust wederom in uw handen.
De *Turbo sub*'s in de eenheid waarvan u onderdeel uitmaakt slaan tegenover een geweldige overmacht. Alleen als u erin slaagt met deze invasiemacht af te rekenen, kan de harmonie op onze planeet worden hersteld. Faalt u, dan zullen de bevelhebbers zich terstond terugtrekken zonder zich nog langer te bekommeren om uw lot en dat van de Aarde.

HET SPEL

In *Turbo Sub* bestuurt de speler een zeer geavanceerd maritiem voertuig. Het is een uiterst wendbaar - dankzij de zeer krachtige motor en kan het zowel vliegen als duiken - vervoermiddel dat bovendien tot de tanden gewapend is. Standaard is het toestel uitgerust met een vernietigend electro-plasma geschut maar er kan ook een beperkt aantal mega-bommen worden meegenomen aan boord. Deze megabommen hebben dezelfde verwoestende uitwerking als de alom bekende 'smart bomb' dus wees er zuinig op.

Een ander stukje techniek aan boord van de *Turbo Sub* is een instrument dat aangeeft dat zich onder de waterspiegel een concentratie van edelstenen bevindt.

Het is aan te raden deze edelstenen te verzamelen aangezien ze kunnen worden gebruikt om allerlei accessoires aan te schaffen. Het grootste nadeel van deze edelstenen is echter dat ze de meest vreemde mutanten in grote drommen aantrekken. Bovendien liggen ze nog al eens in een gebied waarin het manoeuvreren uiterst moeilijk gemaakt wordt door een woud aan pilaren die niet opgeblazen kunnen worden.

Het gegeven van het spel *Turbo Sub* mag dan niet origineel zijn (vooral de zwevende doodshoofden en de pilaren deden mij sterk aan Space Harrier denken; toch is dit een spel waar ik als schietverslaafde mee in mijn nopjes ben. De actie is snel en vloeiend en het kost me de grootste moeite om na het verliezen van het laatste vaartuig niet opnieuw te beginnen.

Henk Menning

Turbo Sub is een razendsnel schietspel voor doorgewinterde 'blasters'. Qua afwerking is er niets aan te merken op het spel. De graphics zijn gedetailleerd en bewegen zeer soepel, ook als het beeldscherm vol tegenstanders is.

Maar, spelbeleving stelt het allemaal niet veel voor. Al na korte tijd sloeg bij mij de verveling toe. Ook al niet bevorderlijk voor mijn waardering van het spel is het feit dat tijdens de onderwater scènes de actie regelmatig zo snel is dat men geen enkele kans wordt gegund.

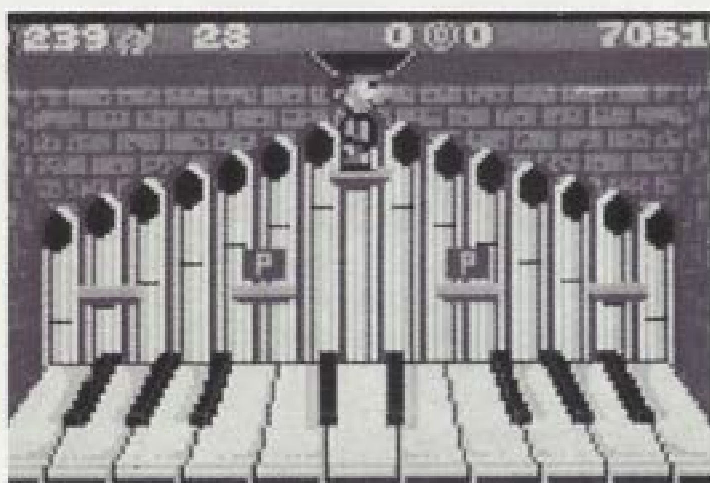
In mijn ogen is Turbo Sub een misser van het zuiverste water, om maar eens een flauwe woordspeling te gebruiken. (Inderdaad, ik ben beter gewend van je, Red.)

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari Corp
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/Bfr 1699
(1 of 2 spelers)





SCRAPYARD DOG

"DE HOND IN DE POT VINDEN" DREIGT VOOR LOUIE EEN UITDRUKKING TE WORDEN DIE LETTERLIJK MOET WORDEN GENOMEN. EXTRA VERVELEND NATUURLIJK DAT HET ZIJN EIGEN VIERVOETER IS DIE TOT HONDEVOER DREIGT TE WORDEN VERWERKT.

VUILNIS

Scrapyard Dog draait om een hondje en zijn baas Louie. Het is allemaal begonnen als een doodnormale dag. Na een ochtend hard werken vindt Louie dat hij wel een boterhammetje verdiend heeft. Maar, precies op dat moment stormt Mr. Big, een gevaarlijke gangster, het terrein op waar Louie werkt.

De trouwe viervoeter wordt opgepakt en in een wagen gesmeten. Tijdens het wegrijden gooit Mr. Big nog net een briefje uit het venster. Uit dit briefje blijkt dat hij de hond heeft ontvoerd.

De voorwaarde voor de vrijlating van het beest is simpel. "Overhandig ons het eigendomsbewijs voor de vuilnisbelt".
Het dreigement, zo Louie niet zou meewerken, is net zo simpel. "Als wij het eigendomsbewijs niet krijgen, kun je je hond morgen ophalen bij de supermarkt - ingeblikt wel te verstaan".

HETSPEL

Scrapyard Dog is een spel in de stijl van de Mario Brothers, Wonderboy en zeer vele anderen. Het spel bevat vijftien levels waarin dierenvriend Louie van links naar rechts lopend en springend allerhande gevaren moet zien te ontwijken, onderwijl diverse tegenstanders dodend door ze met een leeg conservenblikje te raken. Voor elk niveau geldt dat men het binnen een bepaalde tijd moet hebben voltooid.

Op bepaalde plaatsen kan onze held geldzakken oprapen. Met de inhoud van deze geldzakken kan men in de winkeltjes, die her en der zijn verstopt, nuttige zaken als wapens, extra tijd of een schild worden gekocht.

Behalve de winkeltjes telt Scrapyard Dog ook een aantal geheime (bonus-) velden en 'warps' naar andere niveaus. In de bonusvelden moet men bijvoorbeeld een melodietje naspelen door op de toetsen van een gigantisch orgel te springen, voorwerpen oprapen in een kamer vol platformen of "balletje-balletje" spelen.

Ondanks het feit dat Scrapyard Dog verre van origineel is, is het een aardig spel. De graphics zijn uitstekend, met name de intro is erg fraai. Maar ook in het spel zelf beweegt alles lekker soepel zonder irritante haperingen. Alleen het muziekje begon me snel op de zenuwen te werken, maar ondanks dat bemerkte ik bij mezelf de drang om steeds opnieuw te proberen weer iets verder te komen dan de vorige keer.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Creative Software Designs/Atari Corp
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/Bfr 1699

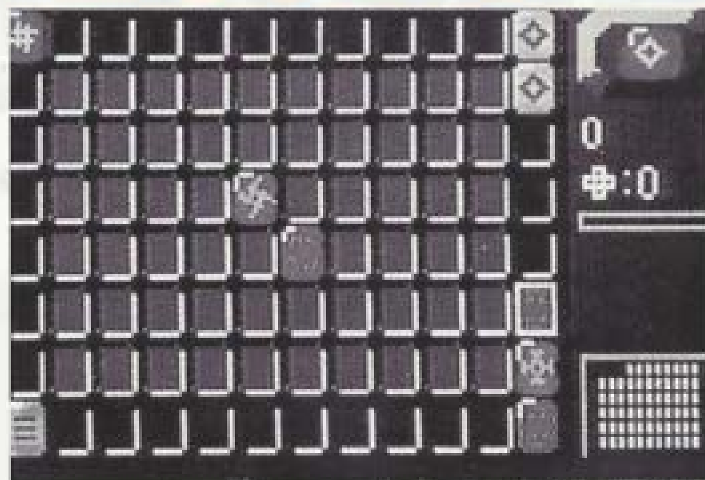


ISHIDO

HET OOSTERSE DENKSPEL *ISHIDO* IS REEDS VERSCHENEN VOOR EEN AANTAL ANDERE COMPUTERS (ZIE VOOR EEN UITGEBREIDE RECENSIE HOOG SPEL 2, PAGINA 22). HET IS NU OOK VERKRIJGBAAR VOOR DE ATARI LYNX.

DOEL

Uit de duistere historie is Ishido opgedoken, een spel dat denkvermogen en concentratie van de speler eist. Het wordt gespeeld op een bord van 12 X 8 vakken waarop men 72 stenen moet plaatsen. De stenen bevatten symbolen en zijn van verschillende kleur. Het is de bedoeling om de stenen zo op het speelbord neer te leggen dat ze horizontaal of verticaal aansluiten, waarbij of het symbool of de kleur van de twee stenen hetzelfde moet zijn. Het is ook mogelijk om stenen zo te rangschikken dat ze op 2, 3 of 4 andere stenen aansluiten. Voor al die laatste mogelijkheid (een 'four-way') is lonend.



Daarnaast kan men Ishido alleen spelen of in teamverband, waarbij twee spelers - al samenwerkend - om beurten een steen moeten neerleggen. U kunt echter ook kiezen voor het spelen van een toernooi waarin verschillende spelers hetzelfde spel spelen en de winnaar degene is die de meeste punten vergaart. Tenslotte kan men ook tegen een ander (of tegen de Lynx) spelen waarbij elke speler moet proberen zoveel mogelijk punten te scoren.

OPTIES

Het spel Ishido kan op een aantal verschillende manieren worden gespeeld. Zo kan men kiezen uit de klassieke of de moderne puntentelling. Het verschil is hierbij dat men in het eerste geval het spel wint door alle stenen op het bord te plaatsen. Bij de moderne puntentelling verdient men punten voor elke combinatie van stenen.

Ishido is een denk- en puzzelspel dat niet echt gemakkelijk is. Het is echter wel uiterst verslavend. Keer op keer moest ik het maken van deze recensie uitstellen omdat mijn huisgenote het spel weer aan het spelen was en weigerde het uit handen te geven. En, aangezien zij niet van spelletjes houdt, zegt dit feit alleen al voldoende over de verslavende kwaliteiten van Ishido.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari Corp
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00 / Bfr 1699

BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE

BILL EN TED STAAN KLAAR OM OP REIS TE GAAN. HUN EXPEDITIE DREIGT HET GEVAARLIJKSTE AVONTUUR TE WORDEN DAT ZE OOIT HEBBEN MEEGEMAAKT.

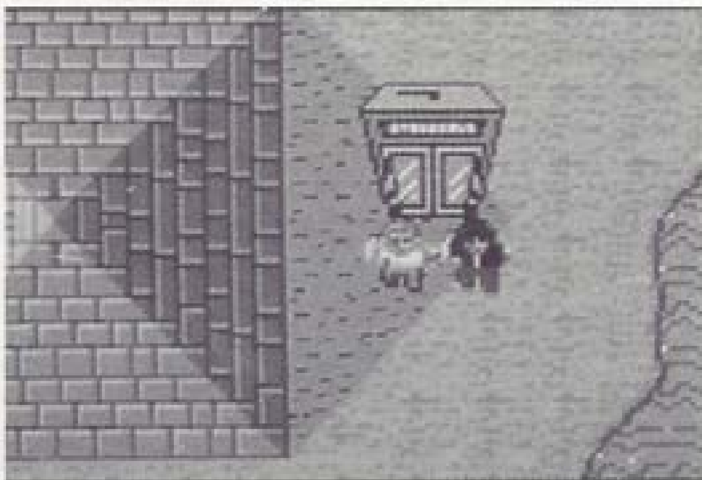
SCENARIO

Het illustere muzikale duo Bill & Ted besluit op zekere dag een bezoek te brengen aan de prinsesjes Joanna en Elizabeth. Het woonvertrek van de prinsesjes is overhoop gehaald en volstrekt verlaten.
Kort na Bill & Ted's aankomst komt hun manager ook langs. Hij heeft inmiddels bericht ontvangen van de Grim Reaper, waaruit blijkt dat Joanna en Elizabeth ontvoerd zijn in een poging te voorkomen dat Bill & Ted hun nieuwste compositie zouden afmaken.

Om de prinsesjes te redden zullen Bill & Ted door de tijd moeten reizen. De manager weet te vertellen dat Joanna en Elizabeth - als volleerde Klein Duimpjes - een spoor van muzieknoten hebben achtergelaten die Bill & Ted naar de plaats moeten leiden waar de twee gevangen gehouden worden.

TIJDMACHINE

In Bill & Ted speelt men de rol van één van beide helden. Wanneer men twee Lynxen op elkaar aansluit kan de ene speler Bill besturen terwijl de andere Ted voor zijn rekening neemt. De directe omgeving van Bill en/of Ted wordt steeds in vogelvlucht getoond.
Bill & Ted beginnen hun tocht in het oude Egypte. Hun tijdmachine (een telefooncel die vermoedelijk van Dr. Who is geleend) staat in de woestijn, net naast een pyramide.



Om verder te komen in het spel moeten de noten worden verzameld die in verschillende doolhoven verspreid liggen. De noten vormen steeds een set van 16 stuks en elke keer dat de zestiende noot is opgeraapt krijgt de speler een bladzijde van het telefoonboek of een belangrijke aanwijzing voor het oplossen van de puzzels. Helaas worden de doolhoven bewaakt door allerlei ongedierte.
Dankzij de pagina's uit het telefoonboek kunnen de dappere muzikanten naar andere perioden reizen. Maar ook kan men onderweg aanwijzingen krijgen van de mensen die men tegen het lijf loopt.

Dankzij de tijdmachine is het mogelijk om een voorwerp in een periode op te rapen om dit in een andere periode op dezelfde plaats weer terug te leggen; een voorwaarde voor het oplossen van sommige puzzels.

INSTRUMENTEN

In het spel zijn muziekinstrumenten te vinden waarmee Bill & Ted zich tegen hun vijanden kunnen beschermen. Op het moment dat men oog in oog komt te staan met een vijandelijk wezen kan men dit proberen af te schrikken door een muziekinstrument te gebruiken. Wanneer men in die situatie het verkeerde instrument kiest is de kans groot met huid en haar verslonden te worden. De instrumenten dienen ook andere doelen. Vraagt bijvoorbeeld iemand om een bepaald instrument en u spoort dit voor hem op, dan wordt u ongetwijfeld beloond met een nuttige aanwijzing.

Bill & Ted's Excellent Adventure is in wezen een groot doolhofspel waarbij heel wat puzzels moeten worden opgelost. Een forse dosis behendigheid is echter ook vereist.

Al met al is het een spel dat zeker in het begin nogal frustrerend is. Op sommige plaatsen wordt men namelijk opeens besprongen door een onvoorstelbare horde ongedierte zonder dat men het juiste instrument heeft om zich te verdedigen en weglopen is er al helemaal niet meer bij. Maar, voor de doorzetters valt er in dit spel het nodige plezier te beleven.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Nelson Films Inc./Atari Corp
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00 / Bfr 1699
(1 of 2 spelers)

CHICAGO

In dit bordspel van Ravensburger proberen de spelers het uitgaanscentrum van Chicago aan hun wil te onderwerpen. Rivaliserende bendes zijn in een harde strijd verwikkeld waarin het bezit van de casino's en nachtclubs de inzet vormt.



Strijdtoneel

Chicago is bekend om zijn roerige verleden waarin de stad het decor vormde voor bloedige bendeoorlogen. In deze periode speelt het gelijknamige bordspel. Het speelbord toont het centrum van Chicago en is in vier wijken verdeeld. Deze wijken bevatten uitsluitend café's en casino's, van oudsher een belangrijke bron van inkomsten voor gangsters. De speler die als eerste één van de drie gestelde doelen verwezenlijkt is de winnaar van het spel.

Elke speler beschikt over twintig pionnen die de kandidaat-gangsters voorstellen. Voordat zo'n aspirant crimineel kan uitgroeien tot een volwaardig bendelid moet geld in zijn opleiding worden geïnvesteerd. Dit wordt gesymboliseerd door ringen die om de pion worden geschoven. Deze ringen kan men kopen bij de speler die de bank beheert. En, hoe meer ringen een gangster sieren, des te machtiger is deze. (Afgezien van het feit dat we hier te maken hebben met zwarte plastic ringetjes in plaats van zware gouden ringen niet echt dus.) Een andere manier om aan de begeerde ringen te komen is door tegenstanders te verslaan.

Doel

Winnaar is de speler die erin slaagt òf drie van de vier casino's te bezetten, òf vijf bendeleden met vier ringen weet te tooien, dan wel alle vier kroegen aan het centrale plein te beheren. Het spel duurt maximaal 24 ronden. Indien geen van de spelers er binnen die tijd in is geslaagd één van de drie doelen te verwezenlijken, dan wordt de rijkste bandiet tot winnaar uitgeroepen.

Het spel wordt gespeeld met dobbelstenen. Een twaalf-zijdige dobbelsteen bepaalt hoeveel passen de speler moet doen. Men mag zelf bepalen hoe het aantal stappen wordt verdeeld over de verschillende bendeleden.
Door een gangster een onbewaakte kroeg of casino binnen te laten lopen verovert men automatisch het eigendom ervan, zelfs wanneer een andere speler al eigenaar was. Vaak zal men echter tegenstanders tegen het lijf lopen en een gevecht tot het bittere einde is onvermijdelijk. Elkaar passeren zonder op de vuist te gaan is onmogelijk.
Een gevecht wordt beslist door een worp van de dobbelsteen. Degene met de hoogste worp heeft gewonnen. Hij krijgt niet alleen een extra ring maar ook een geldbedrag dat, afhankelijk van de kracht van de verslagen tegenstander, ligt tussen ƒ 10.000 en ƒ 50.000. Het bendelid dat het gevecht verliest is voor de rest van het spel uitgeschakeld.

Voor het vechten worden speciale dobbelstenen gebruikt. Draagt een bendelid slechts één ring, dan zal moeten worden geworpen met een gewone dobbelsteen met de cijfers 1 tot en 6. Voor een gangster met het maximale aantal van vier ringen mag een dobbelsteen worden gebruikt waarop alleen de cijfers 5 en 6 voorkomen.

Na elke zes spelronden wordt een fase afgesloten. De spelers krijgen dan van de bankier geld uitgekeerd voor de door hen bezette casino's en café's. Dit geld kan dan weer gebruikt worden om ringen te kopen en om meer bendeleden in de strijd te werpen, met als gevolg dat de gevechten in de volgende fase van het spel weer harder worden.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ravensburger BV
2-4 spelers (v.a. 14 jaar)
Prijs: ca. ƒ 65,00/Bfr 1250

Chicago is een spannend spel waarmee men met een gezelschap een avondje op een leuke wijze vult. De makers gaan uit van 2 tot en met 4 spelers, maar de ervaring heeft geleerd dat het spel het leukst is wanneer het door vier mensen wordt gespeeld. Bij een kleiner aantal deelnemers biedt het spel wat minder spanning.

Volgens de makers duurt het spel ongeveer twee uur. In de praktijk blijkt echter dat de winnaar doorgaans sneller bekend is. Meestal namelijk heeft een speler na 12 speelronden al één van de drie doelen bereikt.

Helaas zijn de spelregels niet overal even logisch verwoord. Hier en daar zijn ze zelfs ronduit vaag te noemen. Maar, door goed naar de gegeven voorbeelden in het spelregelboekje te kijken komt men er wel uit.

Als men de moeite neemt de regels te doorgronden blijkt al snel dat het spelen van Chicago vrij eenvoudig en tegelijk erg onderhoudend is.

Anthony Verhulst

HET COMPLETE SIM CITY BOEK

SOMMIGE SPELLEN ZIJN ZO COMPLEX - EN BOVENDIEN ALLEEN VAN EEN ENGELSTALIGE HANDLEIDING VOORZIEN - DAT WAT EXTRA HULP NOOIT WEG IS. EEN VOORBEELD VAN ZO'N SPEL IS SIM CITY. DE BEDIENING IS WELISWAAR EENVOUDIG, MAAR OM ALLE NUANCES VAN DEZE SIMULATIE TE DOORGRONDEN IS HEEL WAT TIJD EN INZICHT NODIG.

Het unieke van de simulatie Sim City is dat de speler - behalve dan bij het spelen van de meegeleverde scenario's - eigenlijk geen vast doel nastreeft. De speler begint met een kaal terrein en een bescheiden hoeveelheid geld in de schatkist. U bent planoloog, belastinginspecteur, burgemeester en wethouders tegelijk. De persoon achter de computer is de enige die bepaalt hoe de te bouwen stad eruit komt te zien en welke infra-structuur deze stad krijgt.

Het complete *Sim City* boek gaat in op vele achtergronden van het spel. Zo wordt de beginnende planoloog uitgelegd hoe de verschillende elementen van de simulatie in elkaar grijpen.
Om een stad te bouwen waarin de bewoners (de Sims) zich thuis voelen moet namelijk aan een aantal voorwaarden worden voldaan. Men zal zich dus dienen af te vragen waar bijvoorbeeld de winkels moeten komen en wat de meest geschikte plek is voor het aanleggen van industrieterreinen en woonwijken.

Daarnaast dient de stad ook over voldoende politie agenten en brandweerlieden te beschikken om het gevoel van veiligheid bij de bewoners te waarborgen.

Weliswaar bent u de baas van de stad, maar als de Sims ontevreden worden loopt u het risico dat ze in groten getale de stad verlaten en u achterlaten met een zietogend geraamte. Stelt u zich dus regelmatig op de hoogte van de wensen van de bewoners. Is de belasting niet te hoog, wil men een stadion, wordt de verkeersoverlast niet te groot, zijn er voldoende woningen en is er genoeg werkgelegenheid?
Allemaal vragen die van belang zijn voor de groei en bloei van de stad.

In *Het Complete Sim City Boek* geven de auteurs antwoord op deze en andere vragen in de tien hoofdstukken die het boek bevat. Men laat zien hoe u een bloeiende stad kunt bouwen, maar men geeft ook advies bij het spelen van de tien vaste scenario's die Sim City bevat.



PRODUKT-INFO

Uitgever:
A.W. Bruna Uitgevers B.V.
Auteurs:
Dan Derricken
Dennis Derrick
ISBN 90-229-3753-4

240 pag.
ƒ 34,90
BFr 695

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

NA DE SPANNENDE DETECTIVEVERHALEN IN *RISE OF THE DRAGON* EN *HEART OF CHINA*, KOMT DYNAMIX NU MET EEN AVONTUUR WAARIN EEN NEGENJARIG JONGETJE DE HOOFDROL SPEELT, *THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH. WHAT IF YOU WERE NINE AGAIN... KNOWING WHAT YOU KNOW NOW?*

NINTARI

De hoofdrol wordt vertolkt door Willy Beamish, een scholier wiens droom het is om Nintari kampioen te worden. Het verhaal begint als de hoofdmeester een einde-van-het-schooljaar speech houdt. Horny, de kikker van Willy, kan het niet langer verdragen en besluit de goegemeente te bewijzen dat datgene dat de

MS-DOS



hoofdmeester op zijn hoofd heeft een pruik is en geen buitenaards wezen. Deze kleine indiscretie zorgt ervoor dat Willy zelfs op zijn laatste schooldag weer na moet blijven.

PLOT

Na de openingsscène zit Willy in het straflokaal. Niet alleen, maar samen met nog twee jeugdige delinquenten en een oude juf.
Eigenlijk is de plot redelijk eenvoudig. Het is de bedoeling dat Willy de Nintari kampioenschappen wint. Om dit te doen moet hij elke dag oefenen, en zijn kostbare vingers beschermen. Naast dit hoofdgegeven spelen er heel veel kleinere verhaaltjes. Zo is Gordon, de vader van Willy, een rasechte yup. Hij is echter ontslagen en op zoek naar een nieuwe baan ("tussen twee banen" zoals dat in het Amerikaans met een fraai eufemisme wordt genoemd).
Bij toeval ontdekt Willy dat de enige firma die zijn vader wil inhuren een duister plan voorbereidt om de stad over te nemen. Het enige dat ze nog zoeken is een zondebok.

Willy's probleem is zijn Troublemeter. Elke keer als hij iets doet dat zijn ouders niet bevalt gaat deze meter een streepje omhoog, totdat deze zover is gestegen dat Willy naar een militair zomerkamp wordt gestuurd.

PRESENTATIE

In tegenstelling tot de plaatjes die bij *Rise of the Dragon* en *Heart of China* gebruikt werden lijken de plaatjes in Willy Beamish nog het meest op illustraties in een kinderboek.
De meeste animatie speelt zich af in kleine vensters die over de achtergrond heen geprojecteerd worden. De achtergrond wordt dan een aantal tinten donkerder.

De interface die gebruikt wordt is heel eenvoudig te bedienen. De cursor op het scherm is meestal een pijl. Beweegt u de pijl in de buurt van iets waar wat te beleven valt, dan verandert de pijl van vorm. Als u hem bijvoorbeeld op een deur plaatst, verandert hij in het bordje "exit". Als u nu 'klikt' verlaat Willy deze ruimte.

De bedoeling van het spel is om alles te proberen. Bij conversaties is steeds te kiezen uit een aantal mogelijkheden. Afhankelijk van die keuze volgt een nieuwe scène.
In het straflokaal bijvoorbeeld kwaakt Horny. De juf vraagt Willy wat er aan de hand is. Zegt hij dat het zijn maag was die knort, dan wordt hij naar de schoolarts gestuurd. Met als eventuele consequentie het verblijf in een ziekenhuis dat door kinderen van negen nu eenmaal niet makkelijk overleefd wordt.
Zegt hij echter dat zijn kikker het gewraakte geluid maakte, dan wordt zijn lerares hysterisch en stuurt ze Willy naar de hoofdmeester. En als Willy daar niet goed op zijn tellen past zit hij algauw in het militaire trainingskamp.

Het is niet noodzakelijk om alles uit te proberen, maar dat is natuurlijk uiteindelijk wel de bedoeling van de programmeurs.

De verpakking is door Sierra verzorgd en dat is te zien; reliëfletters op de doos en een vel met stickers in de verpakking. Verder nog een boekje met aantekeningen zoals die thuis horen in het schrift van een negenjarige.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Dynamix/Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,50 /Bfr 2899 (EGA versie)
ƒ 169,50/Bfr 3299 (VGA versie)
Videokaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten: Adlib/Sound Blaster/LAPC-1/MT-32/Thunderboard





MS-DOS

Willy Beamish is een heel aardige verandering. De verpakking spreekt van een interactieve tekenfilm, en in zekere zin is dit ook zo. Maar als u goed kijkt: ziet u dat het eigenlijk gewoon een avonturenspel is met een heleboel sub-plots die niet allemaal gespeeld hoeven te worden.

Het is niet echt duidelijk op welke doelgroep men mikt. Aan de plaatjes, die overigens vreselijk mooi zijn, te zien zou men zeggen voor kinderen. Maar gezien de ondertitel, what if you were nine again... knowing what you know now, zou men denken dat het juist voor wat ouderen bedoeld is.
Zoals altijd zal de waarheid wel ergens in het midden liggen.

Ik heb in ieder geval erg veel plezier beleefd aan de grappige tekeningen en de originele situaties waar Willy zich in begeeft. Ook de muzikale omlijsting is voor mensen met een geluidskaart erg leuk, moet u het met uw PC-speaker doen, dan is het beter voor de zenuwen om het geluid uit te zetten.
Het is niet echt een moeilijk avontuur, maar de grote hoeveelheid sub-plots en mogelijkheden zorgen er zeker voor dat het spel voorlopig niet van de hard-disk wordt gewist, zelfs als u het al een keer tot kampioen hebt geschopt.

Jan-Willem van Riet

HET EINDE VAN HET JAAR NADERT EN DAARMEE KOMEN OOK WEER DE VERVOLGEN LOS VAN DE SUCCESVOLLE SPELLEN VAN EIND VORIG JAAR.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2



AMIGA

WEGRACE

In tegenstelling tot het in Hoog Spel 2 gerecenseerde Lotus Esprit Turbo Challenge speelt de actie in Lotus Turbo Challenge 2 zich niet af op een circuit. Men scheurt over diverse trajecten die elk een aantal controlepunten bevatten. Zolang men een controlepunt op tijd passeert mag men verder racen. De races worden gehouden over acht verschillende etappes waarbij niet alleen de omgeving maar ook de weersgesteldheid verandert.

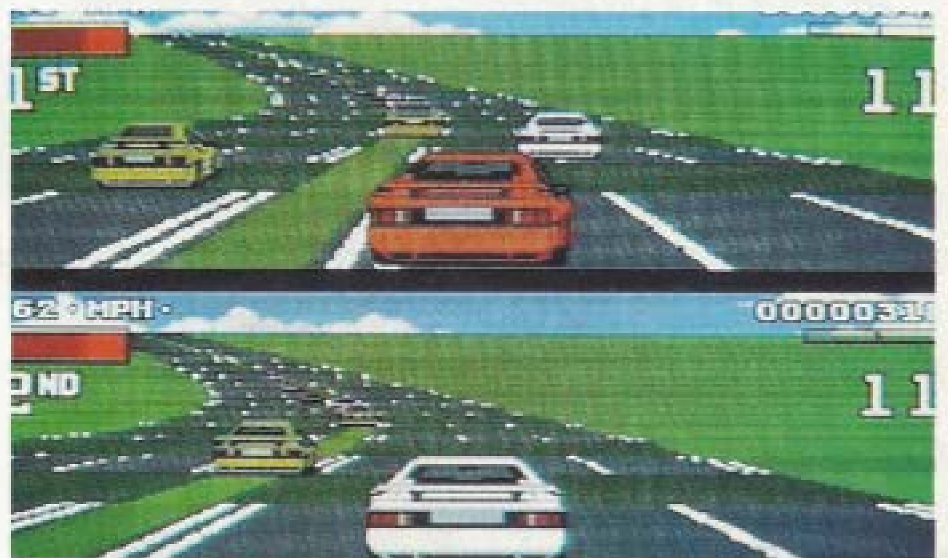
LTC2 verschilt op nog twee andere punten aanzienlijk van LETC. Waar LETC de helft van het beeldscherm gebruikte wanneer slechts een speler aan de race deelnam, gebruikt LTC2 in dat geval het complete beeldscherm. Ook is het nu mogelijk om twee Amiga's of twee Atari ST's aan elkaar te koppelen, zodat men met maximaal vier spelers aan de race kan deelnemen. Door twee computers aan elkaar te koppelen is het tevens mogelijk om getweeën te racen en ieder de beschikking te hebben over het volledige scherm.

OPTIES

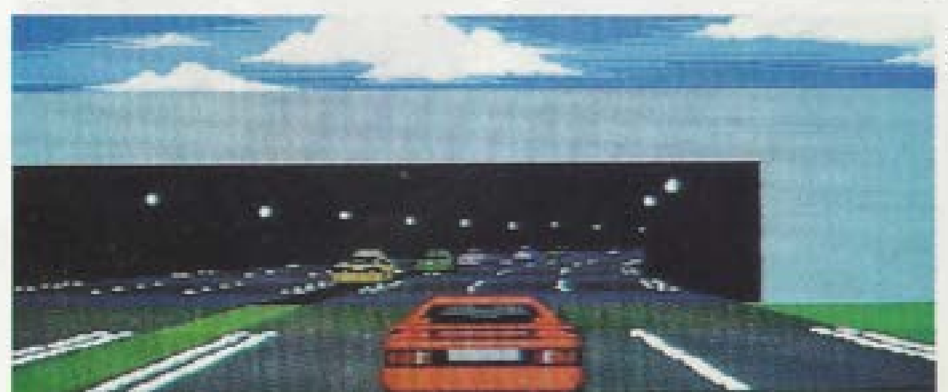
Voor de besturing van het spel kan men kiezen uit verschillende mogelijkheden. Men heeft de beschikking over een handgeschakelde bak, maar men kan ook voor een automaat kiezen. Daarnaast kan men in het optiescherm aangeven hoe men de auto wil besturen, hoeveel spelers er deelnemen en men kan eventueel een wachtwoord invoeren om met een andere etappe te beginnen.

DE ETAPPES

De eerste rit voert door een bos met een bochtige en heuvelachtige weg. De weg is hier en daar ondergelopen met water, maar door over omgevallen boomstammen heen te scheuren kan men over de plassen heenspringen. Men arriveert uiteindelijk in de nachtelijke stad. Behalve het pikkedonker is het belangrijkste kenmerk hier een groot aantal tunnels.
Deel drie vindt plaats in zware mist waarin het tegen het einde van deze etappe nog extra moeilijk wordt door de scherpe bochten die pas op het laatste moment uit de mist opdoemen. Heeft u dit deel tot een goed einde gebracht, dan wacht u nog meer ellende in de vorm van een zware sneeuwstorm. Een heuvelachtig terrein met scherpe bochten vergt het uiterste van uw stuurmanskunst.
Het vijfde deel van de race brengt de deelnemers naar de woestijn. Het belangrijkste obstakel hier is het rulle zand. Probeer dus zoveel mogelijk in het midden van de weg te blijven. Iets dat niet zal meevallen want de grens tussen weg en woestijn is nauwelijks te zien.
In de volgende etappe berijdt men de uitvalsweg van een stad. Ook hier weer vele tunnels maar bovendien gelijkvloerse kruisingen. Echte durfals kunnen voor het inhalen van lastige tegenstanders gebruik maken van de verkeerde rijstrook. Indien u ook dit spookrijden heeft overleefd belandt u in een moeras. Veel water langs de kant van de weg derhalve.
De laatste etappe van de tocht vindt plaats tijdens een waar noodweer. Behalve door de zware regenval wordt het zicht extra belemmerd door bliksemflitsen.



AMIGA



AMIGA

AMIGA

Het leek onmogelijk dat het originele Lotus Esprit Turbo Challenge nog kon worden verbeterd, maar hierin is men met Lotus Turbo Challenge 2 toch geslaagd.

Het effect van sneeuw en mist op het zicht is werkelijk fenomenaal. Ook de nachtritten door de stad zijn huiveringwekkend. Maar, één van de leukste onderdelen van dit spel vind ik het overdag racen over de invalswegen van de stad. Niet alleen kan men op de verkeerde rijstrook tegen het - luid toeterende - verkeer inrijden, maar men moet ook regelmatig een kruispunt passeren. Met een beetje geluk komt er dan net een vrachtwagen aan denderen en met nog meer geluk duik je daardan in volle vaart onderdoor.

Een perfect spel!

Steven Groot

AMIGA

LTC2 is nog beter geworden dan zijn voorganger al was.
De wegen worden bevolkt door nog meer weggebruikers terwijl men soms ook te maken krijgt met tegenliggers. Zowel beeld als geluid zijn uitstekend. Bijzonder fraai vond ik het geluidseffect dat men hoort bij het passeren van een tunnel. Zeer realistisch.

Dit spel is zeer de moeite waard. Zelfs wanneer u ook al Lotus Esprit Turbo Challenge bezit, voegt Lotus Turbo Challenge 2 voldoende elementen toe om het een verantwoorde aanschaf te noemen.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Gremlin
Leverbaar voor:
Amiga f 89,50/Bfr 1799
Atari ST f 89,50/BFR 1799

DONALD DUCK
THE LUCKY DIME CAPER

HUEY, DEWEY EN LOUIE OF, ZOALS ZE IN NEDERLAND BETER BEKEND ZIJN: KWIK, KWEK EN KWAK BELEVEN WEER DE WILDSTE AVONTUREN.



GELUKSMUNTJE

Uncle Scrooge (Oom Dagobert Duck) roept op zekere dag Donald Duck en zijn neefjes Kwik, Kwek en Kwak bij zich op kantoor voor een verrassing. Het dubbeltje dat hij hen geeft valt echter nogal tegen. Totdat Oom Dagobert vertelt dat het een geluksdubbeltje is. Zijn eigen fortuin is ook ontstaan met een dubbeltje. En, door nu maar hard te werken zullen de geluksdubbeltjes ervoor zorgen dat het vergaarde kapitaal gestaag groeit.
Al de tijd zien we achter Dagobert's enorme bureaustoel de toveres Magica de Spell die het gesprek belangstellend afluistert.

Dagobert neemt afscheid van de rest van de familie als opeens drie grote roofvogels aan komen scheren die Kwik, Kwek en Kwak één voor één meevoeren. Tenslotte komt Magica de Spell tevoorschijn die Oom Dagobert ook zijn eigen geluksdubbeltje ontfutselt. Ze is ervan overtuigd dat ze met de vier muntjes de rijkste persoon ter wereld zal worden.

REDDINGSACTIE

Op dat moment begint het spel waarin Donald zijn neefjes moet zien te redden en tenslotte door moet dringen tot het kasteel van Magica de Spell om ook het laatste dubbeltje te bemachtigen. Per slot van rekening heeft de vrek Dagobert een beloning in het vooruitzicht gesteld.
Om Kwik, Kwek en Kwak te redden moet Donald Duck ze achterna reizen door zes landen. De eerste drie hiervan kunnen door de speler worden geselecteerd.
Het spel ontvouwt zich alras tot een platformspel waarin Donald zich, gewapend met een grote houten hamer, de tegenstanders van het lijf moet zien te houden. Tijdens het spel kan de dappere eend ook een frisbee vinden waarmee hij kan gooien.
Onderweg zal Donald schatkisten tegenkomen die nuttige voorwerpen bevatten.

Hij mag niet al te lang treuzelen want elk land moet binnen een bepaalde tijd worden uitgespeeld.

Donald Duck is een platformspel van het zuiverste water. De karakters zien er zeer goed uit en zijn fraai gedetailleerd. Daarnaast speelt het ook lekker, zonder dat het te makkelijk wordt.
Voor wie nog niet genoeg kan krijgen van platformspellen is *Donald Duck* een leuke aanvulling op de collectie.

Karin de Graaff

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor: Sega Master Systeem f n.n.b./Bfr n.n.b.

HEROES
OF THE LANCE

KRYNN DREIGT VERWOEST TE WORDEN DOOR TAKHISIS, DE KONINGIN VAN DE DUISTERNIS. ZIJ DENKT DAT WANNEER KRYNN EENMAAL IS GEVALLEN DE REST VAN DE WERELD NA VERLOOP VAN TIJD VANZELF ZAL VOLGEN.

BEKENDE NAMEN

Liefhebbers van RPG's zal de naam Dragonlance bekend in de oren klinken. Het is namelijk de titel uit de reeks Advanced Dungeons & Dragons RPG's van de Amerikaanse spellenfabrikant TSR. *Heroes of the Lance* is gebaseerd op de *Dragons of Despair* module uit die serie.
Om maar gelijk alle misverstanden te voorkomen, *Heroes of the Lance* is geen puur RPG. Het spel combineert RPG elementen met de nodige actie. In feite is de kwalificatie arcade-adventure dus beter op zijn plaats.

KOENE STRIJDERS

Ruim 300 jaar geleden werd de wereld opgeschrikt door een ramp. Sinds die tijd heerst Takhisis met harde hand en langzaam maar zeker breidt ze haar macht verder uit over de rest van Krynn. Op zekere dag besluiten acht moedige avonturiers dat het welletjes is geweest. De acht bundelen hun krachten en noemen zichzelf de 'Companions of the Lance' (de titel 'Heroes' zullen ze eerst moeten verdienen). Wanneer het groepje er niet in slaagt Takhisis te stoppen, zal de wereld voor eeuwig in duisternis worden gehuld.

EVEN VOORSTELLEN

De acht leden van het gezelschap hebben allemaal zo hun eigen talent. Goldmoon is de dochter van een opperhoofd en beschikt over geneeskundige gaven. Sturm Brightblade is zeer bedreven met zijn tweehandig zwaard.

Heroes of the Lance is een getrouwe omzetting van het gelijknamige spel dat een aantal jaren geleden werd uitgebracht voor diverse andere systemen. Grafisch ziet het er perfect uit, zij het dat de omgeving nogal somber aandoet. De diepgang van het spel is enorm en de mogelijkheden van het Sega Master Systeem worden volledig uitgebuit. Het zal heel wat weken kosten voordat men alle (on)mogelijkheden van dit avontuur heeft doorgrond.

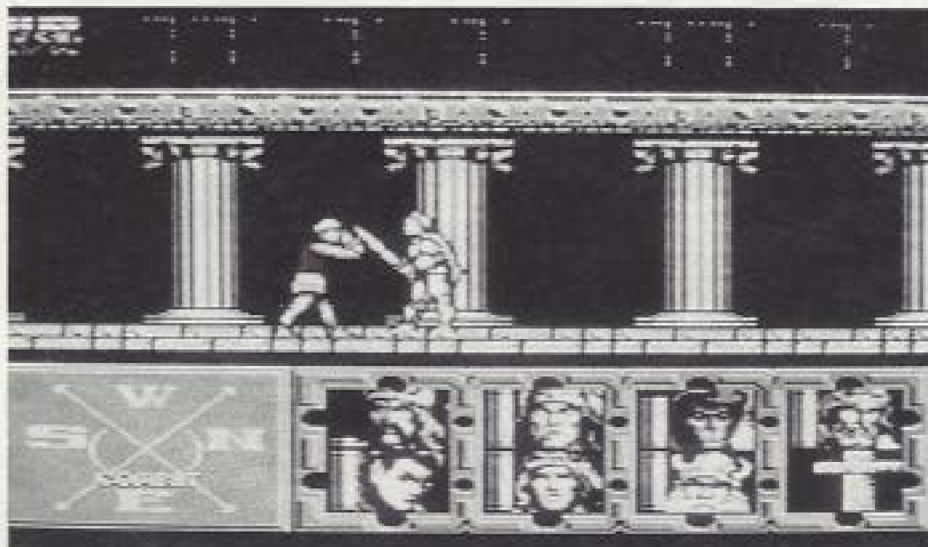
Absoluut verplichte kost voor de liefhebbers van spellen die een beroep doen op logisch denkvermogen.

Steven Groot

Caramon Majere is uitgerust met een zwaard en een werpspeer. Zijn tweelingbroer Raistlin Majere is de jongste tovenaar aller tijden. Tanis is de leider van het genootschap. Hij kan goed overweg met zijn zwaard, maar hij is ook met zijn pijl en boog een echte scherpschutter. Tasslehoff Burrfoot is uitgerust met een hoopak (een soort staf met ingebouwde katapult). Riverwind, de levenspartner van Goldmoon, is een uitstekende boogschutter maar ook een goede zwaardvechter. De dwerg Flint Fireforge, tenslotte, is een wapensmid zonder vrees. Hij is gewapend met een strijdbijl en werpbijlen.

SPEL

In het spel bestuurt men steeds een lid van de expeditie door de gangen en vertrekken. De andere zeven volgen automatisch. Linksonder in beeld ziet men een kompas waarin - indien mogelijk - wordt aangegeven dat men op een bepaalde plaats ook naar voren of naar achteren kan lopen.
Op het moment dat men een tegenstander ontmoet kan men deze bestoken met bijvoorbeeld pijl en boog. Is de tegenstander te dicht genaderd, dan kiest men vanzelf een zwaard of iets dergelijks om mee te vechten.
Iets dat men moet leren is het gebruik van magie. In de goede handen kan dit een belangrijk wapen in de strijd zijn. Het is zelfs mogelijk om wonden te genezen of door middel van drankjes extra kracht op te doen. Of deze drankjes werken is niet alleen afhankelijk van het soort drankje maar ook wie het drinkt en zelfs de plaats waar het wordt genuttigd.



PRODUKTINFO

Fabrikant: U.S. Gold
Leverbaar voor: Sega Master Systeem f 119,00/Bfr 2299

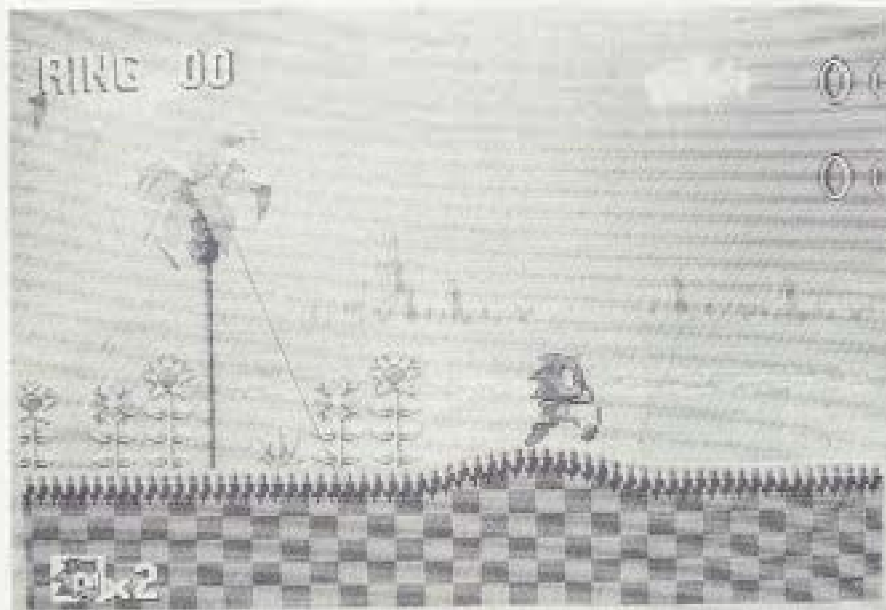
SONIC THE HEDGEHOG

DE TURBO-EGEL MAAKT ZIJN RENTREE. DITMAAL OP HET 8-BITS SEGA MASTER SYSTEEM.

RING VAN ZELFVERTROUWEN

Dr. Ivo Robotnik ontvoert onschuldige beestjes die hij verandert in kwaadaardige robots. De enige die het vuige plan van de krankzinnige geleerde kan dwarsbomen is *Sonic the Hedgehog*. Geheel ongewapend moet Sonic de robots vernietigen om zijn vriendjes te bevrijden.
Sonic kan de robots vernielen door zichzelf tot een balletje op te rollen en de wezens al draaiend te raken. De stekels op zijn rug werken namelijk als een dodelijke cirkelzaag.

Onderweg moet Sonic ringen verzamelen. Niet alleen geven 100 ringen hem een extra leven, maar ze bieden hem ook bescherming tegen de robots. Raakt een tegenstander Sonic terwijl die minstens één ring bij zich heeft, dan verliest Sonic alleen die ring(en). Zou hij geen ringen bij zich dragen, dan kost een aanraking hem een leven.
Onderweg kan Sonic gelukkig een aantal accessoires vinden die hem korte tijd extra kracht, turbo-snelheid of zelfs onkwetsbaarheid verschaffen.



De tocht voert Sonic door een platformspel van zes onderling sterk afwijkende niveaus en aan het einde van elk niveau wacht een gevecht met Dr. Robotnik in hoogsteigen persoon.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor: Sega Master Systeem
ƒ 119,00/Bfr 2299
Sega Mega Drive ƒ 129,00/Bfr 2579

Het eerste dat opviel bij het spelen van deze versie van *Sonic the Hedgehog* was het detail waarmee het spel is uitgevoerd. Sonic is weliswaar iets kleiner dan zijn grote broer in de 16 bits uitvoering, doch hij beweegt nog wel zeer snel.

Iets anders dat al heel snel opvalt is het feit dat de programmeurs de 16-bits versie van het spel niet klakkeloos hebben omgeschreven naar het Sega Master Systeem. Er zijn compleet andere velden ontwikkeld zoals bijvoorbeeld meteen al op het eerste niveau een onderwater scène.

Helaas mist deze versie van Sonic the Hedgehog net dat beetje extra dat het spel in de 16-bits uitvoering zo briljant maakte. Veel kleine grapjes, zoals het met de armpjes zwaaien terwijl hij op de rand van een afgrond staat ontbreken in de 8 bits uitvoering.
Begrijp me niet verkeerd. Ook deze versie van *Sonic the Hedgehog* is een goed spel maar het haalt net niet het niveau van perfectie van de 16-bits versie.

Helen Balens

WORLD CLASS LEADERBOARD

IN 1986 KWAM HET SPEL *LEADERBOARD* VOOR DE COMMODORE 64 OP DE MARKT. HET DUURDE NIET LANG OF HET WERD ALGEMEEN BESCHOUWD ALS EEN DOORBRAAK OP SPELLENGEBIED. HET WERD GEVOLGD DOOR EEN AANTAL ANDERE VERSIES, MET ALS LAATSTE *WORLD CLASS LEADERBOARD*. DEZE VERSIE IS NU DAN OOK VERKRIJGBAAR VOOR HET SEGA MASTER SYSTEEM.

VIER BANEN

Ook voor het Sega Master Systeem is het verschijnsel golf spel niet helemaal nieuw. Reeds enige jaren geleden verscheen het spel *Great Golf*. Maar nu is *World Class Leaderboard*, de sensatie van een aantal jaren geleden, dan ook verkrijgbaar voor het Sega Master Systeem.

In *World Class Leaderboard* zijn vier banen opgenomen. Het zijn:
St. Andrews in Engeland, thuisbasis voor de Royal and Ancient Golf Club die in 1754 werd opgericht. Uniek voor deze baan zijn de ruime greens die in een aantal gevallen dienst doen voor twee holes tegelijk. De **Doral Country Club** in Florida stamt uit 1962 en heeft de bijnaam 'het blauwe monster' aangezien de helft van het totale oppervlak van de baan uit water bestaat.
Cyprus Creek ligt in Texas. De baan werd in 1957 ontworpen met de bedoeling om - hoe kan het ook anders in Texas - de grootste ter wereld te worden.
De vierde baan is de **Gauntlet Country Club**. Dit is een niet bestaande baan die speciaal voor *World Class Leaderboard* is gemaakt.

OPTIES

Ongeacht de baan waarop men wil gaan spelen kan men verschillende mogelijkheden kiezen. Om te beginnen kan het spel door 1 tot en met 4 spelers gespeeld worden. Per speler afzonderlijk kan worden bepaald op welk niveau deze wil spelen.
Het beginners niveau is vooral voor de jongste spelers bedoeld. Op dit



niveau heeft de wind geen invloed en kan er geen effect aan de bal worden gegeven.
Op het niveau voor amateurs wordt de baan van de bal wel beïnvloedt door (al dan niet gewenst) effect. De wind heeft geen effect. Op het moeilijkste niveau moeten de spelers tenslotte rekening houden met effect en de invloed van de wind.

Ook ik was één van de velen die razend-enthousiast werden bij het verschijnen van Leaderboard op de C64. Er zijn in die tijd dan ook talloze toernooien gespeeld.

Nu is World Class Leaderboard ook beschikbaar voor de 8-bits Sega en het's - afgezien van die ene bug - een uitstekend spel.
De graphics zijn goed en functioneel en de besturing is soepel en nauwkeurig.

Het zullen weer lange avonden worden met dit spel.

Mart Wils

PRODUKTINFO

Fabrikant: Tiertex/U.S. Gold
Leverbaar voor: Sega Master Systeem
ƒ 119,00/Bfr 2299

Een versie voor de Sega Game Gear is in ontwikkeling

Wij kregen van U.S. Gold een testversie van World Class Leaderboard op het Sega Master Systeem, welke nog een vervelende 'bug' bevatte. Indien twee spelers op beginners niveau de Cyprus Creek bespelen, kan het gebeuren dat beide spelers op dezelfde plaats op de green uitkomen. Mist speler 1 de putt, dan ligt de bal van speler 2 volgens het programma niet meer op de green. Hij kan dan niet putten en moet de bal van de green afslaan. Gelukkig is het makkelijk om deze bug te omzeilen, maar desondanks beloofde men bij U.S. Gold stappen te ondernemen om de fout te herstellen.



HUNTER

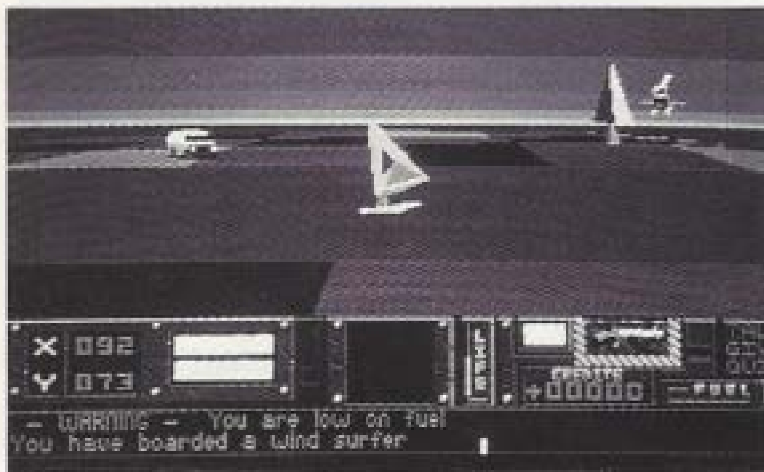
U BENT GEDROPT ACHTER DE VIJANDELIJKE LINIES EN U STAAT ER WEER EENS MOEDERZIEL ALLEEN VOOR. GELUKKIG HEEFT U EEN UITSTEKENDE GEVECHTSOPLEIDING GENOTEN EN ZIJN ER VOLDOENDE WAPENS TE STELEN OM U EEN OVERLEVINGSKANS TE BIEDEN

Ondanks het feit dat er niet zoveel gebeurt in *Hunter* was ik al vrij snel onder de indruk van de kwaliteiten van dit spel. Eindelijk eens een strategisch/tactisch spel waarin ik niet eerst een enorme handleiding hoef te bestuderen om vervolgens tot vervelens toe een kaart op het scherm te zien waarover tientallen stukken moeten worden verschoven.
***Hunter* is wat mij betreft een uitstekend spel dat me voorlopig in zijn greep heeft.**

Henk Menning

HETTERREIN

Hunter speelt zich af in een uitgebreide driedimensionale wereld. Het terrein waarin u opereert wordt gevormd door een archipel met zeer veel eilanden. Op de meeste van die eilanden zijn huizen en andere gebouwen te vinden welke betreden kunnen worden. Binnen kunt u verschillende nuttige voorwerpen



vinden, zoals ammunitie, geneesmiddelen en brandstof. Ook zijn sommige gebouwen bewoond en kan men een praatje maken met de bewoner.

De speler is in *Hunter* helemaal vrij om te gaan en te staan waar hij of zij wil. Onderweg vindt men allerlei voertuigen zoals schepen, roeiboten, helikopters, tanks, fietsen en zelfs een surfplank. Deze kunt u naar eigen goeddunken gebruiken.
Bij motorvoertuigen geldt natuurlijk wel dat ze een beperkte hoeveelheid brandstof aan boord hebben en zodra de tank leeg is zult u verder moeten lopen (of zwemmen).

Het spel is een combinatie van actie, avontuur en strategie waarin een aantal strategisch belangrijke eilanden van de archipel zijn bezet door een vijandelijke (over)macht. U heeft als militair een zware training in guerilla-tactieken ondergaan. Vandaar dat u wordt uitverkoren om een aantal missies uit te voeren die tot doel hebben de vijand stukje bij beetje te verzwakken. Het einddoel is de troepen voldoende uit te dunnen en te demoraliseren zodat het eigen leger de genadeslag kan uitdelen.

UITRUSTING

Behalve de reeds genoemde voertuigen kan men ook wapens en munitie vinden. Bovendien kan de *Hunter* beschikken over technologische hoogstandjes. Eén zo'n apparaatje stelt *Hunter* in staat om een kaart van het hele gebied te bekijken. Met behulp van een elektronisch logboek worden belangrijke locaties op deze kaart aangegeven. De speler kan tijdens de ontdekkingstocht ook zelf de coördinaten van bijvoorbeeld een wapendepot in het logboek noteren; geen overbodige luxe gezien de afmetingen van de archipel. Een draagbaar radartoestel toont voorts mensen, dieren en voertuigen in de directe omgeving. Een klok completeert de uitrusting van de *Hunter*. Voor al deze zaken geldt wel dat men ze eerst moet vinden; dat spreekt vanzelf.

Aan wapentuig kan de soldaat niet al te veel meenemen dus men zal regelmatig moeten terugkeren naar het wapendepot, maar ook in huizen onderweg kunnen wapens en munitie worden aangetroffen. De meeste tanks en kanonneerboten zijn bovendien ook bewapend.

SCENARIO'S

Het hoofdmenu van *Hunter* biedt drie opties waardoor het spel op drie min of meer verschillende manieren kan worden gespeeld. Kiest de speler voor 'Hunter' dan volgt een soort actie-adventure waarin uw commandant het hoofd van een vijandelijke generaal eist. U moet dan stad en land afreizen om voldoende informatie in te winnen om uiteindelijk de generaal op te sporen. Door met anderen te praten en soms door ze om te kopen krijgt u steeds een nieuw stukje van de legpuzzel aangereikt.
De tweede mogelijkheid is 'Missions'. Hierdoor krijgt men steeds een bepaalde taak opgedragen en moet zich na het uitvoeren ervan weer melden bij de commandant voor een nieuwe opdracht.
De laatste optie is 'Action'. In dit scenario moet de speler een aantal verschillende doelwitten vernietigen.



Welk scenario men ook kiest, de klok tikt door en de beschikbare tijd voor het uitvoeren van de opdracht is beperkt.
Ook vermoeidheid speelt een rol. De meest vermoeiende bezigheid is zwemmen met volle bepakking. Bovendien moet u al zwemmend op uw hoede zijn niet door een haai te worden aangevallen.
De voor de hand liggende optie - varen - is ook niet altijd de veiligste. Te dicht langs de kustlijn blijven brengt het risico met zich mee dat het schip onder vuur wordt genomen door radar-gestuurd afweergeschut. Te ver uit land varen daarentegen vergroot het risico dat het vaartuig door een duikboot naar de kelder wordt gejaagd. En dan is het een heel eind zwemmen naar het vaste land.

PRODUKTINFO

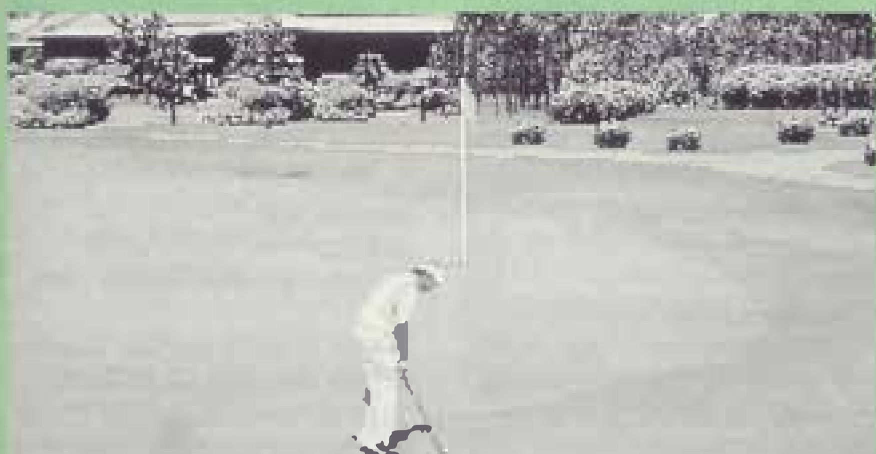
Fabrikant: Activision
Leverbaar voor:
Amiga f 99,00/Bfr 1999
Atari ST f 99,00/Bfr 1999

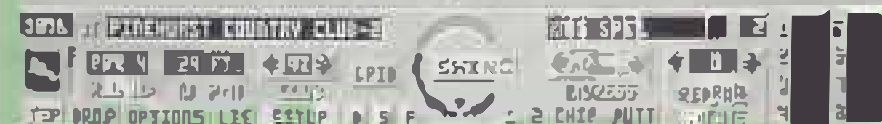
In *Hunter* kan de speler zich volledig uitleven. De vrijheid die men heeft om het gebied te verkennen en te doorkruisen zijn enorm. Het spel is zo geraffineerd dat ook spelers die een hekel hebben aan strategische spellen al snel in de ban van de gebeurtenissen zullen raken.
Grafisch is het geheel zeer de moeite waard. Er is nog net geen zonsondergang te bewonderen, maar naarmate de avond valt, wordt het steeds donkerder zodat men zo nu en dan een lichtkogel moet afschieten om zich te kunnen oriënteren.

Het enige kleine puntje van kritiek dat ik op *Hunter* heb is dat men soms door een stier wordt aangevallen, waarbij de stier onherroepelijk het onderspit delft. Op zich niet zo'n probleem natuurlijk maar het doden van onschuldige dieren kost punten. (Het is me zelfs weleens gebeurd dat ik al zwemmend te zien kreeg dat ik punten moest inleveren omdat ik een stier zou hebben gedood. Een zeekoe had ik nog wel geloofd, maar dit ging me te ver!)
Maar, door de vele details en allerlei kleine grapjes zie ik deze kleine tekortkomingen van het spel graag door de vingers.

Mart Wills

LINKS - PINEHURST 2





De Resort & Country Club van Pinehurst staat bekend als één van de beste golfcomplexen ter wereld. In de bosrijke omgeving van de staat North Carolina ligt diep in de wouden een complex verscholen dat niet minder dan zeven complete 18 holes banen bevat. Voor golfers een lustoord dat zijn weerga niet kent dus.

De beroemdste baan van dit complex is de tweede.
De kampioensbaan *Pinehurst 2* werd ontworpen door Donald Ross en wordt alom gezien als zijn beste ontwerp.
De tweede (par 72) baan van Pinehurst strekt zich uit over een totale lengte van zo'n 6.400 meter (7028 yards om precies te zijn).
Het heuvelachtige terrein en de met bomen omzoomde fairways zijn de belangrijkste kenmerken van deze baan.

De *Pinehurst 2* is beroemd geworden doordat hier veelvuldig PGA kampioenschappen zijn verspeeld. Ook vormde de baan de achtergrond voor diverse Ryder-cup wedstrijden (het jaarlijkse evenement waaraan de beste Europese spelers het tegen de topspelers uit Amerika opnemen). Tegenwoordig wordt op *Pinehurst 2* ook de finale van de US. Tour van de PGA gespeeld, alsmede de amateur kampioenschappen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Acces Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 59,50/Bfr 1199
Videokaarten: VGA (256 k)
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

Pinehurst is de vierde data diskette die voor de golfsimulatie *Links* uitgebracht is.
De kwaliteit van deze datadiskette is opnieuw zeer goed. Aangezien het *Pinehurst* complex diep in de bossen van North Carolina ligt, mag het geen verbazing wekken dat bomen de belangrijkste barrières vormen. De lange fairways worden er door omzoomd.
Inmiddels is de volgende datadiskette al aangekondigd. Een recensie van deze baan (Hyatt Dorado Beach in het Caraïbische gebied) zal in Hoog Spel 8 worden geplaatst.

Voor de ware golf-liefhebber blijven *Links* en de serie datadiskettes een absolute must.

Steven Groot

Om deze data-diskette te kunnen gebruiken heeft men het programma *Links* nodig. Zie voor een volledige recensie hiervan Hoog Spel 3, pagina 18. In Hoog Spel 4 werd op pagina 18 de data-diskette *Bountiful Municipal Golf Course* besproken. In Hoog Spel 5, pagina 56 was de *Firestone Country Club* aan de beurt, terwijl de serie werd vervolgd met de *Bay Hill Club* (Hoog Spel 6, pag. 57).

SUZO JOYSTICKS

**NIET IEDERE SPELLENSPELER ZAL ZICH ERVAN BEWUST ZIJN, MAAR OOK EEN NEDERLANDS BEDRIJF IS BIJKANS ONMISBAAR VOOR ONS SPELPLEZIER.
WE DENKEN DAN NIET NIET EENS AAN DE IMPORTEUR VAN EEN BEPAALD MERK COMPUTER, NEE, ZELFS NIET AAN DE EEN OF ANDERE IMPORTEUR VAN COMPUTERSPELLEN. HET BEDRIJF WAAROVER WE HET HEBBEN IS HET IN ROTTERDAM GEVESTIGDE SUZO.**

Suzo is namelijk fabrikant van - onder andere - joysticks. Deze joysticks werden in eerste instantie uitsluitend gemaakt voor gebruik in de kasten in de speelhallen. Na verloop van tijd begon men echter ook met het fabriceren van joysticks voor in de huiskamer. Hun eerste produkt voor die markt was de *Competition Pro*. Ik kan me die joystick nog goed herinneren. In die tijd was er namelijk nog niet al te veel keus op het gebied van joysticks. Je had de Atari joystick die standaard geleverd werd bij hun 2600 spelcomputer. Het was een nogal stug werkende joystick die niet al te degelijk was.

Ik heb toen nog eens een joystick van een ander merk geprobeerd, maar dat was helemaal desastreus. Die was na twee weken gesneuveld. (De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik achteraf niet geheel overtuigd ben van het feit of dit nu echt aan de joystick lag of aan het destijds zo populaire spel *Decathlon* - een sportspel waarin men allerlei onderdelen moest zien te winnen door de joystick als een dolgedraaide ruitenwisser van links naar rechts te rukken - vandaar dat ik het merk ervan niet zal noemen.)

Een speurtocht naar een vervangend exemplaar leverde de al eerder genoemde *Competition Pro* op. Een uiterst degelijk apparaat dat zeer nauwkeurig reageerde op de instructies.
Inmiddels is de joystick in deze uitvoering niet meer te koop. Ervoor in de plaats gekomen is een aantal andere modellen joysticks van Suzo. Deze *arcade* joysticks zijn allemaal uitgerust met de zogenaamde 'micro-switches' voor een snelle, accurate respons.

Uit keiharde tests door diverse spelers uit de Hoog Spel redactie is gebleken dat de Suzo joysticks de zwaarste beproeving moeiteloos doorstaan. De grote uitslag welke nodig is om een beweging te veroorzaken vergt enige gewenning maar al snel dendert men door de meest veeleisende platform-spellen. Maar het blijft niet alleen bij platformspellen. Ook een Out Run of zelfs de waanzinnige actie in het ultieme voetbalspel *Kick Off2* is met een Suzo joystick perfect te beheersen.

Wees echter voorzichtig, er is her en der een aantal imitaties te koop. De joysticks van het merk Dynamic zijn uiterlijk identiek aan de Suzo joysticks doch zijn van een veel mindere kwaliteit.

Ook heeft Suzo sinds enige tijd een adapter waarmee het mogelijk is een digitale joystick aan te sluiten op de joystick kaart van uw pc.

Kortom, wanneer u op zoek bent naar uw volgende joystick, let op onze wijze raad. Koop Nederlandse waar.
En dan niet alleen uit chauvinistische overwegingen, maar puur omdat bewezen is dat met een Suzo joystick u willekeurig welk spel dan ook onder de knie kunt krijgen.



R TYPE

Het Japanse softwarehuis Irem heeft *R-Type* voor de Game Boy uitgebracht. De Game Boy versie lijkt qua uitvoering op de op pagina 7 beschreven *R-Type 2*. Voor een inhoudelijke beschrijving verwijzen we u dan ook naar deze pagina's.

Ook hier moet u het Bydo rijk zien te redden van gevaarlijke tegenstanders, het rijk zelf: u de krachtige R-9 Starfighter tot beschikking.

De Game Boy versie van *R-Type* is identiek aan Irem's MSX Mega ROM versie van dit supersnelle schietspel. De indeling van de velden is iets anders dan in *R-Type 2*.

Ook in de Game Boy versie is het hart van het spel keiharde schietactie, waarbij de wapenpod goede diensten bewijst. Talloze tegenstanders komen van alle kanten op u af, keer op keer moet u zich in velerlei bochten wringen om er weer levend vanaf te komen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Irem
Leverbaar voor:
Nintendo Game Boy ƒ79,-/Bfr 1449

R-Type is ook leverbaar voor MSX in een 3Mb Mega ROM. Deze versie is als *R-Type 2* ook voor Amiga leverbaar. Een vroegere - en mindere - versie (iets anders qua opzet) was onder de titel *R-Type* leverbaar voor Commodore 64, Spectrum, Amstrad, Amiga en Atari ST.

In mijn ogen leent de Game Boy zich niet echt voor dit soort razendsnelle schietspelen. Het beeld is te klein en vaak is het niet goed mogelijk details zoals zoevende kogels op te merken. En dat heeft desastreuze gevolgen,
in *R-Type* is één voltreffer voldoende.

De wapenpod is onmisbaar, het is echter even wennen om de pod te kunnen besturen. Maar dan blijkt al snel dat zonder de pod het tweede veld al niet eens door te komen zou zijn.

Grafisch is *R-Type* haarscherp en zeer gedetailleerd. Het is dan ook zonde dat er vanwege de razendsnelle actie geen tijd over is om zelfs maar naar de beelden te kijken. Even de ogen één millimeter afwenden en BENG!! Einde leven.

R-Type is een schietspel van het zuiverste water, dat vele actie fanaten aan zal spreken. Volgens mij echter doet het kleine scherm van de Game Boy afbreuk aan dit spel, aangezien het daardoor niet optimaal speelbaar is.

Kijk er zelf eens naar!

Harry d'Emme

DYNABLASTER

Dynablaster is oorspronkelijk door Irem als amusementshalkast op de markt gebracht. Hudson Soft brengt nu de Game Boy versie op de markt.

RECHTTOE RECHT AAN

Hudson Soft heeft ingezien dat een achtergrondverhaal bij *Dynablaster* volledig overbodig is. De handleiding doet dan ook geen enkele poging hiertoe; men begint meteen uit te leggen wat het doel is. Waar het bij *Dynablaster* op neer komt is dat u in een fors aantal doolhoven iedere keer weer de uitgang moet zien te vinden. Probleem hierbij is dat de uitgang verborgen is en u niet alleen bent in de doolhoven. Gelukkig hebt u een wapen bij de hand: bommen. Laat deze ontploffen om de monsters te vernietigen maar ook om de rotsmuren van het doolhof op te blazen en zo de uitgang vrij te maken.

In totaal zijn er acht werelden of fabrieken zoals de handleiding stelt. Iedere fabriek bestaat uit een aantal rondes, waarbij iedere ronde een steeds moeilijker doolhof is. Sommige doolhoven zijn simpel en eenvoudig door te wandelen, andere zijn dermate ingewikkeld dat de kans groot is dat u zichzelf ook nog eens opblaast. Soms begint u namelijk ingeklemd tussen een aantal muren. Net wanneer u zich een uitweg gebaand hebt staat u tegenover een monster en legt in paniek een bom neer. Oeps, even niet nagedacht, want waar moet u zelf nu naartoe? Exit held.
Of wat te denken van de ijswereld, waar u niet altijd met even vaste voet door het doolhof dwaalt en regelmatig stuurloos de verkeerde kant op glijdt?

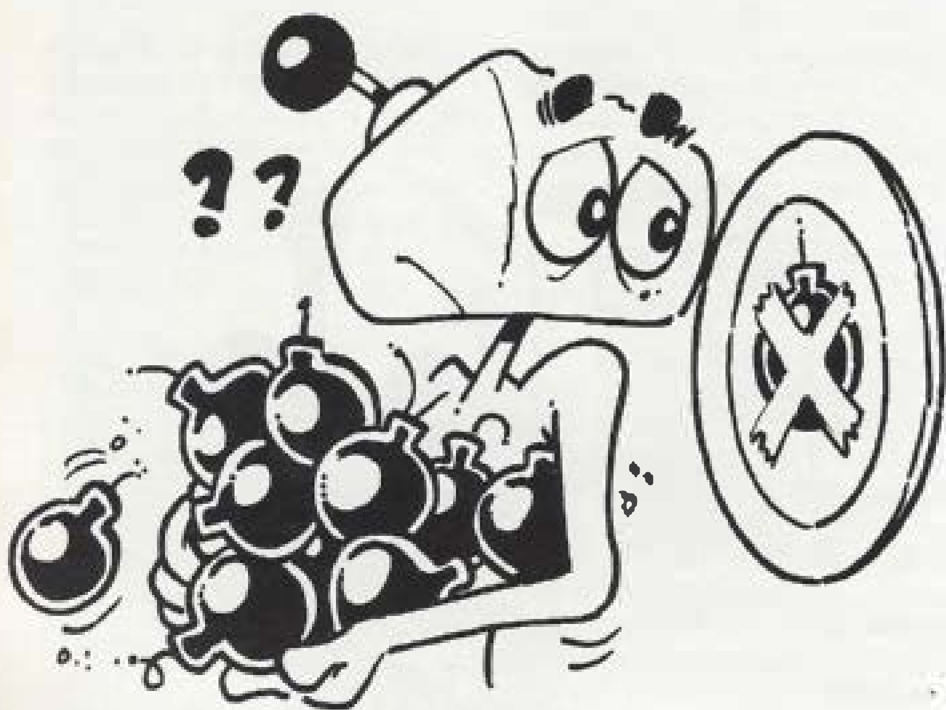
WINKELEN

Aan het begin van het spel kunt u in de winkel extra opties kopen zoals extra bomkracht, elixirs (één leven extra), sneller lopen, de mogelijkheid door muren heen te lopen of onkwetsbaar te zijn voor ontploffende bommen. Deze opties kosten geld en alhoewel u met een klein beginkapitaaltje uitgerust bent zult u toch - voor wat grotere aankopen - eerst wat doolhoven moeten overwinnen.
In de doolhoven kunt u namelijk niet alleen ook dergelijke extra's vinden, tevens verdient u tijdens uw heldentocht goudstukken waarmee u dan weer extra's kunt kopen. Bovendien kunt u in de winkel de gevonden extra's verkopen om zoaan geld te komen voor andere opties.

Dynablaster kent drie typen spel. In het eerste speltype bepaalt u zelf in welke wereld u beginnen wilt, in het tweede type begint u gewoon vooraan en baant u zich een weg door alle werelden. Tot slot kunnen twee Game Boys aaneen gekoppeld worden om gezamenlijk de doolhoven te betreden.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Hudson Soft
Leverbaar voor:
Nintendo Game Boy ƒ79,-/Bfr. 1449



Dynablaster is een aardig spel dat me menig uurtje heeft doen doorkomen. De doolhoven zijn onlogisch genoeg om je iedere keer weer voor verrassingen te plaatsen. Voeg daarbij nog eens intelligente tegenstanders zoals de ballonnen die je volgen of de bewegende rotsblokken die iedere keer weer aan je bom weten te ontsnappen en je hebt genoeg te doen.

Het gedoe met voorwerpen kopen en verkopen in de winkel is me wat onduidelijk en lijkt me niet echt noodzakelijk.
Ik heb echter nog lang niet alle werelden uitgespeeld, dus ik kan me vergissen.

Harry d'Emme

GREMLINS 2

Na de huiveringwekkende gebeurtenissen in Gremlins was het natuurlijk onvermijdelijk dat deze spannende film een vervolg zou krijgen.
Hoewel velen het geweld en de horror van Gremlins 2 - The new batch te ver vonden gaan, is het ontegenzeggelijk een uitstekend gemaakte film met zeer veel goede punten. Ook al is het af en toe van dik hout zaagt men planken.
In Gremlins 2 voor de Game Boy heeft Sunsoft gepoogd de atmosfeer van de film te vangen.

Na de gruwelijke nacht waarin de Gremlins te keer gingen, wordt het rustig. De oude Chinees Mr. Wing - die verantwoordelijk was voor het in omloop brengen van de Mogwais - komt te overlijden en zijn winkel wordt met de grond gelijk gemaakt.

De snoezige Mogwai Gizmo - het is toch hopelijk bekend dat een Mogwai na in aanraking gekomen te zijn met water in een verwaarlijke Gremlin verandert? - probeert te ontsnappen maar wordt gevangen genomen en ontvoerd. Uiteindelijk komt hij terecht in het genetische laboratorium van het Clamp Centrum. De meest euvele experimenten wil men daar op hem gaan uitvoeren om er achter te komen wat een Gremlin nu eigenlijk is. Gelukkig blijkt Gizmo's oude vriend Billy Peltzer hier ook te werken. Billy besluit Gizmo te redden en bij zich thuis te verstoppen, maar eerst moet hij een manier zien te vinden om Gizmo naar buiten te smokkelen. Hij verstopt Gizmo in de la van zijn bureau en fluistert hem toe stil te zijn.

De nieuwsgierige Mogwai houdt zich echter niet aan die raad en begint door het laboratorium te dwalen. Opeens wordt hij getroffen door een straal water uit een fonteintje! Kermend van pijn verandert hij in vier boze Gremlins die snel verdwijnen in de donkere krochten van het laboratorium. Verdwaasd blijft Gizmo achter, langzaam weer op krachten komend. Hij beseft dat hij Billy in de steek gelaten heeft en besluit maatregelen te treffen: hij gaat op zoek naar de vier Gremlins om deze te vernietigen.

De tocht door het laboratorium is lang en gevaarlijk, vele vijanden, variërend van vleermuizen tot ware monsters, vallen hem lastig.
Het enige wapen dat Gizmo heeft is zijn wapenstok. Gelukkig vindt hij onderweg de nodige hulpmiddelen die hem op zijn tocht bij kunnen staan.

PRODUKT INFO
Fabrikant: SunSoft
Leverbaar voor:
Nintendo Game Boy ƒ 89,00,-/Bfr. 1649

***Gremlins 2* is door het Engelse softwarehuis Elite ook omgezet naar Commodore 64, Amiga, Atari ST en Spectrum.**

Gremlins 2 is een perfecte variant op Super Mario. Een gigantische hoeveelheid velden met de meest uiteenlopende problemen staan garant voor vele uren speelplezier. De grafische weergave is uitstekend, het is duidelijk te merken dat de programmeurs de Game Boy onder de knie beginnen te krijgen. Ook hier blijkt weer dat de Game Boy zich bij uitstek leent voor platformspelen zoals Gremlins 2.

De uitdaging van Gremlins 2 is het veelvoud aan problemen, iedere keer weer kom je tegenover iets onverwachts te staan. Daarnaast zijn de talloze hulpmiddelen zoals de ghettoblaster en de springveren zeer handig. Zo ook de grote, zware boekenkist: waar Gizmo in kan gaan zitten en vervolgens met kist en al bovenop een tegenstander kan springen en deze verplettert.

Prachtig!

Harry d'Emme

THE CASTLEVANIA ADVENTURE

Konami heeft een reeks spellen ontwikkeld gebaseerd op het Dracula-thema en zich afspelend in Castlevania, de Konami tegenhanger van Transsylvanië. Met name de MSX-bezitters onder ons kennen deze spellen wel, het fameuze *Vampire Killer* houdt nog steeds menig MSX'er volop bezig. Alle *Castlevania* spellen behoren tot het genre arcade-adventure. Dit betekent dat u als hoofdpersoon door een land of, zoals bij *Vampire Killer*, door een gebouw dwaalt, zich tegenstanders van het lijf moet zien te houden en ondertussen de nodige voorwerpen dient te verzamelen die u later in het spel van pas kunnen komen.

In *The Castlevania Adventure* bevindt u zich in het duistere land Castlevania. Uiteindelijke doel van het spel is de kwade Graaf te verslaan. Bent u echter tegen zijn boze macht opgewassen?

The Castlevania Adventure bestaat uit vier delen waarbij u zich in ondergrondse gangen boordevol regelrechte griezels begeeft; de enige weg is vooruit, vluchten kan niet meer! Ieder niveau zit tjokvol gevaren, variërend van eenvoudige rollende rotsblokken tot vampiervleermuizen en trollen. En laten we vooral het monster aan het eind van ieder niveau niet vergeten! Ieder niveau moet binnen een bepaalde tijd overwonnen worden.

U heeft slechts één wapen: een zweep à la Indiana Jones die u razendsnel kunt laten zwiepen. Gelukkig kunt u ook springen, dus sommige gevaren - zoals de rollende rotsblokken - zijn met een beetje behendigheid te overwinnen. Aan het eind van het vierde niveau komt u tegenover het Kwade zelf, de bloedzuigende Graaf, te staan.

De gangen worden verlicht door kaarsen, deze moet u met uw zweep vernietigen; alleen op die manier krijgt u extra punten en voorwerpen om u in uw tocht bij te staan. Deze voorwerpen zijn zeer handig; zo kunt u korte tijd onzichtbaar worden, extra levenskracht verdienen, meer punten verdienen en zelfs de kracht van uw zweep vergroten.
Vindt u bijvoorbeeld een kristal dan wordt de zweep langer en krachtiger. Na het vinden van een tweede kristal spuwt uw zweep vuurballen waarmee u tegenstanders compleet wegvaagt.

U begint uw tocht met drie levens, na de eerste 10.000 punten krijgt u een bonusleven, daarna na elke volgende 20.000 punten.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Konami
Leverbaar voor:
Nintendo Game Boy ƒ 79,00/Bfr

***Castlevania* is ook leverbaar voor het Nintendo Entertainment Systeem**

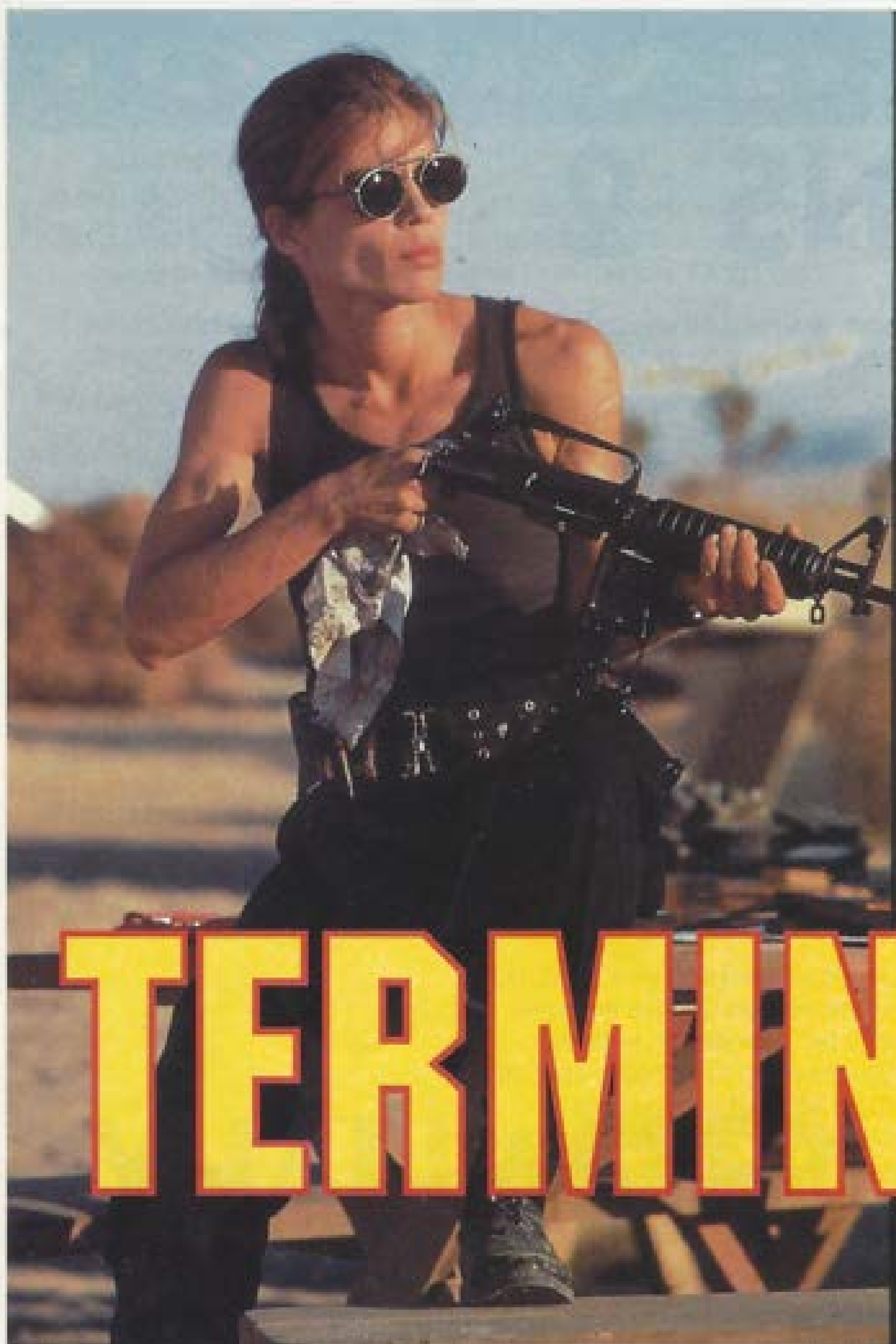
The Castlevania Adventure is weer zo'n typisch Konami spel dat me vele uren bezig gehouden heeft. Konami is superieur in dit soort spellen - hoeveel nachtelijke uren heb ik niet doorgebracht achter mijn MSX'je? - en *The Castlevania Adventure* is een ijzersterke loot aan de boom.

De graphics zijn goed uitgewerkt, het spel spannend en zeer moeilijk. Sommige kaarsen, en dan met name die die je absoluut nodig hebt, bevinden zich op schier onbereikbare plekken. En tijd om uit te vinden hoe je ze moet raken krijg je nauwelijks, daar zorgen de vele monsters wel voor.
Voordat de kwade Graaf het onderspit zal delven, zult ook u vele nachtelijke uren - desnoods onder de dekens - moeten opofferen.

Perfect!

Harry d'Emme

HET HEEFT ZEVEN LANGE JAREN GEDUURD MAA
SCHWARZENEGGER FILM TERMINA
VOOR MEER INFORMATIE OVER DE EERSTE TER
AAN HET EIND VAN DE EERSTE FILM WORDT SCHWARZ
EEN VERVOLG IS GEZIEN HET VERHAALEINDE NIET MO
WAT ONGEIWIJFELD DE DUURSTE FIL
BIJNA 200 MILJOEN GULDEN WERD UITGE



TERMINATOR 2:

VERVOLG

Terminator 2: Judgement Day is een direct vervolg op *Terminator*, de oorlog tussen robots en mensen in de verre toekomst woedt nog steeds. John Connor, de leider van de rebellen ontdekt: wederom een complot om hem te doden. Net als in de eerste film zal een cyborg (robot in menselijke gedaante) terug in de tijd reizen om hem als kind te doden. De robots hebben geleerd van de vorige poging, toendertijd werd een T800 cyborg (Schwarzenegger) gestuurd die hopeloos faalde. Er is een compleet nieuw type, de T 1000 ontwikkeld voor deze taak. De robots zijn ervan overtuigd dat deze machine zal slagen in zijn taak. De T1000 is van een nieuw supermetaal gemaakt dat dezelfde eigenschappen heeft als kwikzilver. Het resultaat is dat de cyborg iedere gewenste vorm kan aannemen en dat kogels hem gewoonweg niet deren (gaan gewoon door hem heen). Voor een dergelijk wezen blijft geen deur gesloten, is geen barrière ondoordringbaar. Het zijn dan ook spectaculaire scènes in de film wanneer het wezen in actie komt.

Connor ontdekt dit plan en besluit een T800 te stelen. Dit lukt en hij weet deze T800 zodanig te herprogrammeren dat de cyborg vanaf dat moment hem zal beschermen. Connor geeft de T800 opdracht terug te gaan in de tijd om hem te beschermen tegen de T1000 wanneer deze in het verleden aankomt. De T800 dringt door in het hijdreis-centrum en gaat terug naar 1994, het jaar waarin de aanslag op de dan 10-jarige John Connor plaats zal vinden. En om die strijd draait de gehele, soms zeer gewelddadige film.

Op ingenieuze en uiterst simpele wijze hebben de bedenkers van het verhaal het definitieve einde van *Terminator* omzeild. Immers, een cyborg is een cyborg en alle T800's lijken op elkaar. En zo kreeg Schwarzenegger weer een zeer goed betaalde - maar wel tijdelijke - baan!

HET SPEL - WELK SPEL?

De rechten om *Terminator 2: Judgment Day* om te zetten naar een spel zijn door het Amerikaanse bedrijf LJN Ltd. verkregen. Onder het merk Acclaim - ondermeer bekend van *The Simpsons* en *WWF Superstars* - zijn de Nintendo NES en Game Boy versies van *Terminator 2: Judgment Day* verschenen. Wanneer dit echter in Nederland en België zal gebeuren is niet bekend.

Het Engelse softwarehuis Ocean heeft van LJN Ltd. de rechten gekocht om alle computerversies te maken. En dit zijn dan ook de versies die hier ter sprake komen, waarbij vermeld dient te worden dat de computerversie van *Terminator 2: Judgment Day* afwijkt van de NES en Game Boy versie.

Het doel in het spel is John Conner in leven te houden en Ocean volgt hiervoor een beproefd recept. Het spel bestaat uit acht niveaus oftewel subspelen.

LEVEL 1

Dit level speelt zich af in een amusementshal. De T1000 probeert te verhinderen dat de T800 (Arnold dus) uit de hal weet te ontsnappen. In feite is dit level een recht-toe recht-aan beat-em-up' (hak-der-op-los) (genoeg ge——? Red.). Afhankelijk van hoe groot de afstand tussen de beide strijders is heeft u bepaalde mogelijkheden. U kunt schoppen, slaan, een kopstoot geven en zelfs een knietje behoort tot de mogelijkheden (is een T1000 daar wel gevoelig voor?).

LEVEL 2

Terwijl de kleine John Conner op zijn fietsje over straat dwaalt, weet de T1000 een grote vrachtwagen te pikken. Hij dendert op John af, maar gelukkig weet Arnold op zijn Harley Davidson nog net John voor de wielen van de truck vandaan te halen.
De eerste achtervolgings scène in

Alhoewel de actie behoorlijk snel is, zijn de verschillende onderdelen niet echt boeiend. Aanvankelijk imponeerden de graphics van de Amiga en VGA versies me behoorlijk, maar na enige tijd spelen sloeg de verveling al snel toe.

Een andere reden voor verveling breek de MS-DOS versie. Op een 12Mhz AT met EGA bleek een en ander niet echt snel, pas op een 386 (met VGA overigens) op 25Mhz was er wat snelheid te bespeuren, maar het blijft belachelijk dat een simpel slader-op (weer eentje! Red) spel pas op 25Mhz een beetje uit de voeten komt.

Mislukking!

Henk Meiling

C64 De C64 versie wijkt af van het hier besproken spel.



ATARI-ST

EINDELIJK IS DE OPVOLGER VAN DE BEROEMDE
IN DE BIOSCOPEN VERSCHENEN.
FILM VERWIJZEN WIJ U NAAR PAGINA 40.
EGGER VERNIETIGD, HET VERHAAL IS AFGESLOTEN EN
IJK. TOCH IS NU SCHWARZENEGGER WEER TERUG IN
LLER TIJDEN GENOEMD MAG WORDEN,
EN OM DIT SPEKTAKEL TE VERWEZENLIJKEN,



het spel gaat van start. In de gedaante van de T800 moet u proberen de vrachtwagen van u af te schudden. Dit lukt pas na geruime tijd wanneer u een brug oprijdt die te smal is voor de grote truck en deze rijdt zich dan ook klem en ontploft. Maar voordat u zover bent heeft u een lange en gevaarlijke route te rijden. Het weer is stormachtig en u moet proberen zo weinig mogelijk obstakels te raken.

LEVEL 6

Brengt u als Arnold tegenover een team ME'ers die opdracht hebben de T800 te vernietigen. De furieuze actie zal het uiterste van u vergen.

LEVEL 7

In level 7 bent u gelukkig ontsnapt aan de ME'ers en nog wel in een wagen van de ME! Arnold, Sarah en John worden achtervolgd door de T1000 in een helikopter. U moet zowel de wagen besturen als Sarah laten proberen de helikopter neer te halen. U kunt Sarah alleen laten schieten wanneer u de wagen niet bestuurt, dus het kan behoorlijk hectisch worden onderweg. Wanneer u lang genoeg weet te overleven vliegt de helikopter zich te pletter tegen hoogspanningsdraden.

JUDGMENT DAY

LEVEL 4

Even tijd voor wat herseNwerk. In dit puzzelgedeelte moet u een operatie op de arm van de T800 uitvoeren. In feite is dit deel een soort schuifpuzzel, wanneer alle blokjes op de juiste plaats terecht gekomen zijn is de arm weer bruikbaar. Hoe verder de operatie gevorderd is wanneer de tijd op is, des te meer energie krijgt u voor het volgende niveau.

LEVEL 4

In dit deel moet u genoeg tijd zien te winnen om John en zijn moeder Sarah in de lift naar de parkeertoren te laten ontsnappen.

Sarah zit opgesloten in een inrichting voor geestelijk gestoorden maar weet te ontsnappen, tenminste, ontsnapt wanneer u uw taak goed doet. In het eerste deel van dit level leidt u Sarah door de lange gangen van de inrichting. Aan het eind van een gang komt u tegenover twee liftdeuren te staan, uit de ene deur stapt de T800, uit de andere de T1000.

Sarah en John rennen de lift in en u neemt de besturing van de T800 op u. Wederom moet u het opnemen tegen de T1000.

LEVEL 5

is wederom een puzzelspel. Ook hier moet weer met blokjes geschoven worden totdat het originele gezicht van de T800 met het metalen oog op het scherm verschijnt.

TOT SLOT

De uiteindelijke confrontatie vindt plaats in een staalfabriek temidden van geweldige machinerieen. Ook dit deel van het spel is een recht-toe-recht-aan-sla-der-op
(Wat had ik nou gezegd? Red).

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:

Amiga f 89,50/Bfr. 1799
Atari ST f 89,50/Bfr. 1799
C64 cass f 39,95/Bfr. 799
C64 disk f 59,50/Bfr. 1199

MS-DOS f 99,00/Bfr. 1999
Videokaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster/Roland LAPC-1

Ocean schijnt een patent te hebben genomen op subspel-spellen. Ook Terminator 2: Judgment Day is in feite weer een combinatie van relatief eenvoudige spellen opgehangen aan een beroemd en populair thema.

Alhoewel grafisch alle versies - op één na - er geweldig uitzien (zeker de Amiga en VGA versies zijn prachtig) zijn de subspellen op zich niet boeiend genoeg om lang de aandacht vast te houden. De grafische misser is de gruwelijk slechte EGA versie, de beeldopbouw en kleurkeuze is abominabel, de gedigitaliseerde effecten zijn totaal onherkenbaar.

Wanneer leert Ocean nu eens dat klakkeloos wat simpele sla-, rij- en puzzelspellen achter elkaar plakken niet echt garant staat voor een speelbaar en boeiend spel?

Afblijven!

Helen Balens



AMIGA

THE TERMINATOR

TIJDENS DE GROTE PUBLICITEITSCAMPAGNE DIE MOMENTEEL AAN DE GANG IS OMTRENT DE FILM *TERMINATOR II* KOMT ER EEN SPEL UIT MET DE TITEL *THE TERMINATOR*. IEDEREEN VERWACHT DAN DUS DAT DIT SPEL OP DEZE FILM GEBASEERD IS.
MISPOES, HET SPEL GAAT OVER DE OORSPRONKELIJKE FILM DIE AL IN 1984 UITKWAM EN DIE ARNOLD SCHWARZENEGGER UITEINDELIJK TOT DE BEST BETAALDE ACTEUR ZOU MAKEN.

TERUG IN DE TIJD

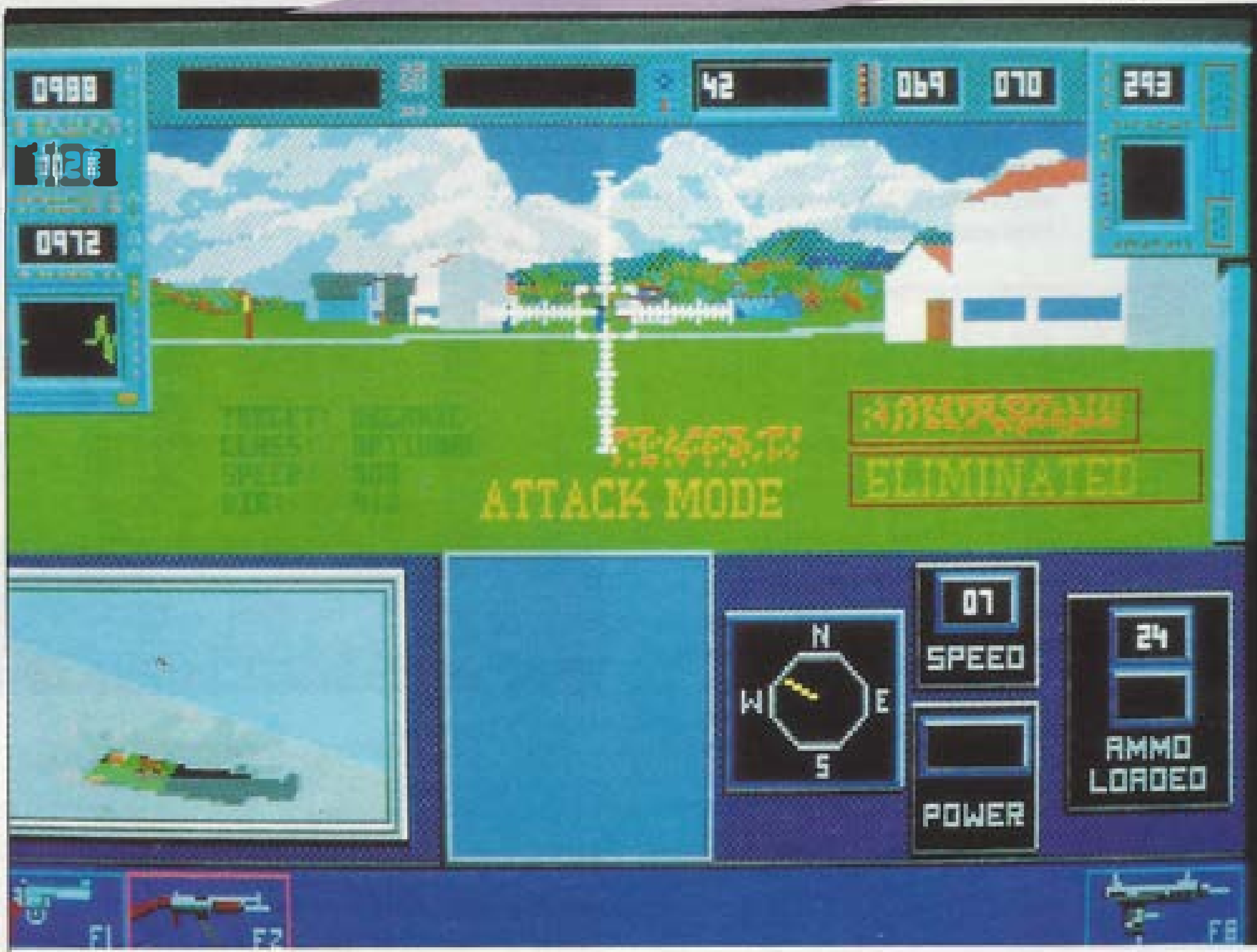
Om even uw geheugen op te frissen hier in het kort het verhaal van die eerste film.
In de verre toekomst wordt de Aarde overheerst door robots. Het handjevol overgebleven mensen voert een verbitterde strijd om deze monsters te verslaan. Uiteindelijk lukt ze dat. Ene John Connor voert de rebellen aan in hun beslissende veldslag. "Eind goed, al goed" zult u zeggen, maar helaas heeft iemand het tijdreizen uitgevonden. De robots besluiten dan ook een van hun beste exemplaren naar het verleden te sturen om de moeder van John Connor te doden. "Geen moeder, geen John" is hun devies. De rebellen horen van het duivelse plan en ze sturen Kyle Reese, een van hun beste mensen, om de Terminator te stoppen.

Nu denkt u natuurlijk dat u Kyle Reese moet spelen en de Terminator moet vernietigen. Dat is echter maar ten dele waar. U mag namelijk kiezen. Als u dat liever wilt mag u ook de Terminator spelen en proberen de mensheid uit te moorden. Voor degenen onder u die een buurman met eenzelfde computer hebben geldt zelfs dat ze het via een koppeling van twee PC's tegen elkaar kunnen opnemen.

L.A.

De stad waarin het verhaal zich afspeelt is Los Angeles. U kijkt door de ogen van de figuur die u gekozen heeft. De wereld is drie-dimensionaal opgebouwd door middel van zogenaamde vector graphics. Dat wil eigenlijk zeggen dat de wereld eruit ziet als gekleurde lijnen en vlakken. Dit heeft het grote voordeel dat u echt door de wereld heen kunt lopen of rijden. Ook perspectief en dergelijke is in dit soort voorstellingen goed te zien. Als u Kyle Reese speelt ziet u de wereld zoals hij deze ziet, maar als u de Terminator speelt heeft u nogal wat instrumenten op het scherm.

Het doel van de Terminator is om de tegenstander op te sporen. En als u Kyle Reese speelt moet u Sarah Connor vinden en beschermen. De Terminator wint namelijk als hij haar heeft gedood.
Om het doel te bereiken moet u nogal wat afreizen. Dit kan op een aantal manieren. De eerste is het meest logisch. U loopt gewoon naar de plaatsen waar u heen wilt. De tweede is met de diverse auto's en andere voertuigen die u vindt, en de derde is via de kaart. U kunt deze kaart oproepen en dan de cursor op de plaats zetten waar u heen wilt. U reist daar dan onmiddellijk heen, maar er gaat dan net zoveel tijd voorbij alsof u gelopen zou hebben.



MS-DOS

HET SPEL

Voor u begint kunt u kiezen wat voor soort spel u wilt spelen. U kunt kiezen wie u speelt, hoe moeilijk het wordt en of u de korte of de uitgebreide versie wilt. Het verschil tussen beide versies is de uitrusting die u heeft. Bij de korte versie heeft u vrijwel al het noodzakelijke, terwijl u bij de uitgebreide versie alleen maar de kleren aan uw lijf bij u heeft.

Als het spel begint staat u op een willekeurige plaats in Los Angeles. Om uit te vinden waar u heen moet, moet u een kompas zien te bemachtigen. En om uw tegenstander uit te schakelen zijn wapens leuk meegenomen. Deze zaken zijn in een stad als Los Angeles natuurlijk gewoon te koop. Het enige probleem is om een winkel te vinden.

Gelukkig hebben de ontwerpers van het spel hieraan gedacht. U heeft een telefoonboek, waarin de dichtstbijzijnde winkels te vinden zijn. Dat is bittere noodzaak want de kaart van de stad waar u doorheen loopt is zeer groot. Autorijden is dan ook verplicht. Dit is niet makkelijk, omdat de besturing via het toetsenbord verloopt. Het beste is het om eerst te leren autorijden in een automaat en daarna over te stappen op de auto's met versnellingsbak.

De besturing via het toetsenbord is uitgebreid. Er zijn heel veel toetsen en toetscombinaties die iets doen.

Om het gebrek aan detail van de vector graphics op te heffen, is er een klein venster waarin af en toe zaken verschijnen die zich in de nabije omgeving afspelen. Hierin ziet u bijvoorbeeld voorwerpen die op de grond liggen, of de mensen die u doodschiet.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Bethesda Softworks
Leverbaar voor: MS-DOS ƒ 119,- / Bfr 2399
Videokaarten: EGA/VGA (min. 640Kb en harddisk vereist)
Muziekkaarten: AdLib/Sound Blaster/Sound Master II

Ondanks het feit dat de cover zegt dat het spel een nieuwe ontwikkeling op het gebied van computerspelletjes is, lijkt *The Terminator* een beetje op het aloude spel Driller.
Het is eigenlijk een actie-adventure; aan de hand van de diverse aanwijzingen moet u uit zien te vinden waar Sarah is, en waar uw tegenstander is. De enorme afmetingen van de kaart zorgen er voor dat dit geen sinecure is. Het grootste gevaar is echter dat het gaat vervelen. De afmeting van de spelomgeving zorgt er ook voor dat er weinig details te zien zijn.
De muziek is goed, zeker als u de beschikking heeft over een muziekkaart. Het leukste is de mogelijkheid om met zijn tweeën tegen elkaar te spelen. Als u een beetje snelle computer heeft dan valt het snelheidsverlies ook erg mee.

Ik denk dat dit spel zeker voor de speler die naast zijn reflexen ook af en toe zijn hoofd wil gebruiken een goede aanvulling op de collectie is. Voor alle andere mensen geldt, eerst ergens proberen voor u het aanschaft.

Jan-Willem van Riet

SPELLCASTING 201
The Sorcerer's Appliance

EEN LICHTFLITS, EEN WOLKJE ROOK EN.... EUREKA! DE PERFECTE VROUW STAPT UIT DE *SORCERER'S APPLIANCE*. U HEEFT ZOJUIST EVA GECREEERD; EEN STAALTJE DAT LANG GELEDEN OOK AL EENS IS VERTOOND, MAAR TOEN KOSTTE DAT IEMAND EEN RIB UIT ZIJN LIJF.



EVEN BIJPRATEN

In *Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls* zagen we dat Ernie's boze stiefvader, Joey Rottenwood, een poging ondernam om de Sorcerer University te vernietigen. Joey was lang geleden namelijk eens geschorst wegens bedrog, vandaar.
Ernie Eaglebeak redde de Sorcerer University van de ondergang door Joey Rottenwood uiteindelijk onder een enorme hoop walvis-uitwerpselen te bedelven. Ondanks het feit dat Rottenwood wist te ontsnappen en zijn verdiende straf ontliep, mocht Ernie zich tijdens de rest van zijn eerste jaar verheugen in de roem die zijn heldendaad met zich meebracht.

Tijdens de zomervakantie die volgde is Otto Tickingclock door het bestuur benoemd tot hoofd van de universiteit. Otto is inmiddels verhuisd naar zijn nieuwe ambtswoning op de campus. Eén van zijn eerste bestuursdaden was het organiseren van een grootscheepse inzamelingsactie. Voor het herstel van de universiteit was veel geld nodig.

HEDEN

De studenten zijn daags voor de aanvang van het nieuwe studiejaar geamveard op de campus. Veel is bij het oude gebleven maar er zijn ook de nodige nieuwe gebouwen bijgekomen, daarom is het raadzaam om het weekeinde te gebruiken om op onderzoek uit te gaan.

Ernie Eaglebeak is inmiddels tweedejaarsstudent en probeert toegelaten te worden tot één van de corpora van Sorcerer University. Ernie heeft zich aangemeld bij Hu Delta Phart en hij gaat een zware week tegemoet, aangezien Chris Cowpatty, de president van het corps, vanaf de eerste seconde een hekel aan hem heeft.

De volgende dag beginnen de ritmelen. Alle aspirant-leden van Hu Delta Phart worden in een donkere kelder toegesproken door de president van het corps. Chris Cowpatty draagt Ernie op een gigantische valse snor te plakken op het standbeeld van de oprichter van de universiteit dat boven op de klokketoren staat. Wat hij er echter niet bij vertelt is dat leden van Hu Delta Phart het standbeeld inmiddels met olie hebben ingesmeerd. Ernie heeft de tijd tot de volgende avond om de snor op de juiste plaats aan te brengen. Slaagt hij in de opdracht dan krijgt hij voor de volgende dag een nieuwe taak. Lukt het Ernie niet om aan de eisen van de ontgroeningscommissie te voldoen dan wordt hij geweigerd als lid van Hu Delta Phart en is het avontuur afgelopen.

Alsof Ernie nog niet voldoende aan zijn hoofd heeft, doemt het tweede probleem al op. Otto Tickingclock verwacht namelijk van Ernie dat hij zich de werking van de *Sorcerer's Appliance* eigen maakt. Gelukkig blijkt het oplossen van de taken die door de ontgroeningscommissie worden opgedragen bij te dragen aan het oplossen van dit tweede probleem.

Maar al vrij spoedig dient het derde probleem zich aan, waardoor Ernie verwikkeld raakt in de vele politieke spelletjes die zich achter de schermen op bestuursniveau afspelen.
Voeg hieraan toe dat er ook nog colleges moeten worden gevolgd voor het vergaren van kennis en het is duidelijk dat er nog vele problemen zullen volgen. ......

BESTURING

Spellcasting 201 wordt op dezelfde wijze bestuurd als *Spellcasting 101* en *Timequest*, de twee eerdere adventures van Legend Software. Voor diegenen die onbekend zijn met deze titels, het beeldscherm is opgesplitst in een aantal segmenten. Linksboven toont een kompasroos in welke richtingen Ernie kan lopen. Ernaast staat een aantal speciale commando's waarmee men bijvoorbeeld een kaart van de omgeving kan oproepen of kan zien welke voorwerpen Ernie bij zich draagt. Hieronder staan twee kolommen vol werkwoorden en zelfstandig naamwoorden waaruit men opdrachten kan samenstellen door ze met de muis aan te klikken.

Rechtsonder is een venster waarin alle tekst wordt getoond, terwijl daarboven een afbeelding van de locatie waar Ernie zich bevindt zichtbaar is. Voor het invoeren van opdrachten is men niet aangewezen op een muis. Desgewenst kan men ze ook intikken. Indien gewenst kan men de ruimte voor het weergeven van de tekst vergroten tot een half of zelfs het hele beeldscherm.



Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance gaat in meer dan één opzicht verder waar *Spellcasting 101* was gebleven. Niet alleen pikt de verhaallijn de draad op, maar ook de grappen gaan wat verder.
Het spel ademt een beetje de sfeer van de film *National Lampoon's Animal House*, de film uit 1978 met de legendarische John Belushi in de hoofdrol.
De liefhebbers van platvloerse studentenlol kunnen hun hart weer ophalen.

Ditmaal is het in de gaten houden van deadlines erg belangrijk. Wanneer u een bepaalde opdracht te laat of helemaal niet vervult, begint het hele kaartenhuis in te storten. Het bijwonen van de colleges is weer belangrijk, maar in het heetst van de ontdekkingstocht kan men de lessen licht vergeten. Gelukkig duikt er dan een anti-spijbelnimf op die Ernie aan zijn lesrooster herinnert.

Spellcasting 201 is weer een uitstekend adventure met veel (schuine) humor. Regelmatig wordt verwezen naar, en de draak gestoken met, *Spellcasting 101*. Het is echter niet noodzakelijk om het eerste deel uit de serie te hebben gespeeld om met volle teugen van *S201* te kunnen genieten.

Het is geen al te eenvoudig adventure. Beginners moeten wij het daarom ontraden. Meer gevorderde avonturiers zullen echter weer vele uren met rode oortjes en schuddebuikend achter de monitor doorbrengen.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Legend Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 139,00/Bfr 2699
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster/Roland MT32

GOEDKOPE SPELLEN KUNNEN

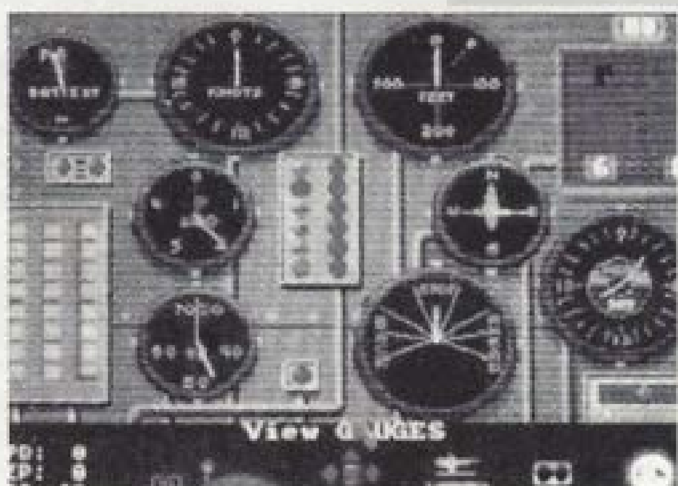
VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE OPNIEUW TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT

Silent Service

SILENT SERVICE IS EEN KLASSIEKER WAARMEE IN FEITE DE REPUTATIE VAN MICROPROSE GEVESTIGD WERD ALS SIMULATIE-EXPERTS. HET IS HET TWEEDE SUCCESVOLLE PROGRAMMA IN DE LOOPBAAN VAN SID '*RAILROAD TYCOON*' MEIER.

In *Silent Service* wordt u lid van een onderzeebootbemanning. Als gezagvoerder van een onderzeeër in de Tweede Wereldoorlog bent u gestationeerd in het zuidelijke deel van de Grote Oceaan. Doel van de simulatie is het opsporen, volgen en doen zinken van Japanse schepen.

U bent de gezagvoerder aan boord van deze nieuwe onderzeeër, u krijgt dezelfde informatie, problemen en materialen als een echte kapitein. De simulatie kent diverse scenario's, opties en spelvarianten. Vijf zeer gedetailleerd weergegeven bemanningsposten, talloze commando's en realistische graphics en geluiden geven een dramatisch effect aan dit zeer speelbare spel.



Amerikaanse onderzeeërs speelden een belangrijke rol bij het winnen van de oorlog tegen Japan. Voornaamste doel van de vloot was de Japanse zeemacht tegen te houden en de koopvaardijvloot te neutraliseren. Als gezagvoerder zal uw staat van dienst afhangen van het aantal schepen dat u ten onder laat gaan.

De eerste scenario's bootsen reële historische gebeurtenissen na, u zult een aantal verschillende strategieën moeten toepassen. Deze scenario's zijn nuttig om bekend te raken met *Silent Service*, snel even een spelletje spelen of strategieën te oefenen. De werkelijke test van uw capaciteiten zijn de patrouille scenario's. In deze wordt u met een groot aantal gevaarlijke situaties geconfronteerd als u op zoek gaat naar tegenstanders en vijandelijke konvooien aanvalt. Met een beperkte hoeveelheid torpedo's en brandstof moet u een maximale hoeveelheid schepen zien te vernietigen om vervolgens veilig op uw thuisbasis terug te keren.

Silent Service is een oudje. Toch is deze CGA simulatie van hoge klasse. De speelbaarheid is uitstekend en de betrokkenheid van de speler bij wat gebeurt, groot.

Het feit dat *Silent Service* uitsluitend CGA ondersteunt en bovendien niet op een harddisk te installeren is, mag dan irritant zijn, aan de uiteindelijke kwaliteit van deze simulatie doet dat - zeker voor deze prijs - weinig af.

Voor wie geen VGA 256 kleuren en Soundblaster muziek wil/heeft (en geen *f* 150,00 op tafel wil leggen voor *Silent Service 2* derhalve) is dit spel een absolute aanrader!

Harry de Emme

Silent Service is een zogenaamde "autoboot" disk. Dit betekent dat u het spel niet op de harddisk kunt installeren en dat het uitsluitend vanaf de A-drive op te starten is.
Doe de diskette in de drive en reset de computer met <CTRL>+<ALT>+<DEL> of schakel de computer uit en weer aan. Het programma zal automatisch laden.
Het opvragen van de directory van de diskette is niet mogelijk, het lijkt dan alsof de diskette totaal leeg is.

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
Amiga *f* 29,95/Bfr. 599
Atari ST *f* 29,95/Bfr. 599
C64 cass/disk *f* 19,95/Bfr. 399
MS-DOS *f* 29,95/Bfr. 599
Videokaarten: CGA
Muziekkaarten: Geen

F-15 Strike Eagle

NET ALS *SILENT SERVICE* HEEFT *F-15 STRIKE EAGLE* EEN GROTE ROL GESPEELD IN DE GESCHIEDENIS VAN MICROPROSE. BEIDE PROGRAMMA'S WERDEN ONTWIKKELD DOOR SID MEIER, WIENS EERSTE SCHOORVOETEN DE SIMULATIES ZOALS *SOLO FLIGHT* MET GEMENGDE GEVOELENS ONTVANGEN WERDEN. PAS TOEN MICROPROSE EIGENAAR 'MAJOR WILD BILL' STEALY - VAN BEROEP TESTPILOOT - ZICH ERMEE GING BEMOEIEN KREGEN DE SIMULATIES EEN GROTERE NATUURGETROUWHEID.

F-15 Strike Eagle is een natuurgetrouwe simulatie van de hi-tech F-15 met de belangrijkste vlucht-, bewapenings- en informatiesystemen. In *F-15 Strike Eagle* wordt het moderne luchtgevecht nagebootst met talloze vijandelijke toestellen, radar-bestuurde raketten, infra-rode raketten, 'air-to-air' raketten en gronddoelen.

In totaal bevat *F-15 Strike Eagle* zeven missies. In iedere missie dient het primaire doel vernietigd te worden waarna veilig op de thuisbasis geland dient te worden. De eerste missie speelt zich af op 19 Augustus 1981 in Libië. U patrouilleert op 10.000 voet, komt in contact met Libische toestellen en moet deze zien te vernietigen. Primaire doel is het hoofdkwartier van de luchtmacht. U wordt aangevallen door MiG-21, MiG-23 en Su-22 toestellen.



De tweede missie is op 6 oktober 1973 in Egypte, de Yom Kippur aanval over het Suez kanaal. De derde missie speelt zich af op 15 April 1972 in Vietnam, terwijl de vierde missie in Syrië (12 maart 1984) plaatsvindt. Op 10 mei 1972 is missie vijf (Hanoi). Ook Irak komt aan bod, in missie zes op 7 juni 1981, terwijl missie zeven eveneens in dat gebied plaatsvindt: 5 juni 1984, de Perzische Golf. Tot slot legt de handleiding uitgebreid uit hoe de beroemde Amerikaanse interventie in Libië op 14/15 April 1986 nagebootst kan worden, als het ware een achtste missie derhalve.

De zeven missies kunnen aanzienlijk uitgebreid worden door andere opties aan te passen. Zo is het mogelijk de moeilijkheidsgraad te variëren van beginneling tot roekeloze dwaas.

MS-DOS

Alhoewel *F-15 Strike Eagle* wat gedateerd aandoet door de redelijk eenvoudige CGA/EGA graphics is de simulatie inhoudelijk zeer goed. Bij vergelijking met de nieuwe - en fors duurdere - *F-15 Strike Eagle II* ziet the grafisch beter uit maar de basissimulatie is gelijk.

Irritant is de beveiliging. Ook *F-15* is een "autoboot" disk en kan niet op harddisk geïnstalleerd worden. Om dan ook nog eens een handleiding beveiliging toe te passen (zoek iets op in de handleiding) gaat mij persoonlijk te ver.

Ondanks dat is dit een uitstekende simulatie die zeker de aandacht verdient. En laten we wel wezen, in de stortvloed van - al dan niet goede - VGA produkten is het een verademing om eens een goed CGA/EGA spel te vinden. Uiteindelijk hebben we niet allemaal zo'n dure 80286/386 thuis staan. En ook wij willen spelen!

C64

De C64 is eee klassieker, de graphics zijn redelijk maar wat betreft natuurgetrouwheid is er weinig dat dit spel voorbij streeft.

Aanrader!

Karin de Graaf

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
C64 cass/disk *f* 19,95/Bfr. 399
MS-DOS *f* 29,95/Bfr. 599
Videokaarten: CGA
Muziekkaarten: geen

OOK GOED ZIJN

Airborne Ranger

OOK *AIRBORNE RANGER* IS EEN MICROPROSE PRODUKT. *AIRBORNE RANGER* WIJKT ECHTER AF VAN DE OVERIGE MICROPROSE PRODUKTEN AANGEZIEN HET MEER EEN ACTIE SPEL IS. NATUURLIJK ZOU MICROPROSE MICROPROSE NIET ZIJN WANNEER MEN HET DAARBIJ GELATEN HAD. DE GROTE ERVARING WELKE MICROPROSE HEEFT MET SIMULATIES HEEFT MEN OOK OP DIT PROGRAMMA LOS GELATEN

U neemt de rol op u van een 'ranger', waarbij u lid bent van een elite corps parachutisten. Deze 'rangers' worden achter de vijandelijke linies gedropt om bepaalde missies uit te voeren.
In *Airborne Ranger* wordt u boven vijandelijk gebied gedropt om in totaal twaalf missies uit te voeren. Voordat u echter op pad gaat kunt u een nieuwe 'ranger' kiezen of een veteraan van een datadisk oproepen. Vervolgens moet bepaald worden welke missie uitgevoerd gaat worden en dient u uw bewapening samen te stellen. Een vliegtuig dropt u samen met uw voorraden achter de vijandelijke linies: u bent aan uzelf overgeleverd. U heeft een beperkte tijd om een missie te volbrengen.




In *Airborne Ranger* zijn diverse missies mogelijk waaronder het vernietigen van een munitiedepot, het stelen van een handboek met vijandige codes, een vijandelijk vliegtuig buiten gevecht stellen, een vijandelijke officier gevangen nemen, een SAM installatie saboteren, krijgsgevangenen bevrijden, een geheim vijandelijk vliegtuig fotograferen en gijzelaars bevrijden. Iedere missie stelt andere eisen wat betreft tactiek en wijze van uitvoering.

Eenmaal terechtgekomen achter de vijandelijke linies, is uw eerste taak het doel bereiken. Of u dit nu kruipend, sluipend of anderszins doet is uw probleem. U heeft nogal wat bewapening tot uw beschikking zoals granaten, een geweer, een mes en een geleide projectiel. Is de opdracht voltooid dan moet het vliegtuig opgeroepen worden, zodat u het vijandelijk gebied verlaten kunt.

Alhoewel de nadruk sterk op het actie element ligt voegt de mogelijkheid om ondermeer een eigen 'rugzak' met bewapening samen te stellen een dusdanige portie simulatie toe dat niet meer gesproken kan worden van een direct arcade spel. Verkeerde bewapening kiezen kan rampzalige gevolgen hebben en het zal in zo'n geval de grootste moeite kosten om een missie tot een goed einde te brengen. De hoeveelheid bedieningstoetsen wordt goed opgevangen door middel van het bijgeleverd sjabloon dat over het toetsenbord gelegd kan worden; wel dient vermeld te worden dat op een aantal toetsenborden dit sjabloon niet zal passen.

MS-DOS

Airborne Ranger is een veelzijdig spel dat ondanks het simulatie aspect toch meer de actie gerichte spelers zal aanspreken. Grafisch ziet een en ander er verzorgd uit - het scrollen is meer dan uitstekend - waarbij ik persoonlijk de voorkeur geef aan ofwel de Hercules monochroom ofwel de EGA display - met name de 16 kleuren van EGA heeft men goed weten te gebruiken.
De beveiliging is vervelend, ook wanneer het spel op hard disk overgezet is: eerst iets nazoeken in de handleiding en vervolgens de diskette er weer insteken zodat programma kan controleren of we de boel niet belazeren. Dat had eenvoudiger gekund.

Voor MS-DOS zijn er eigenlijk weinig goede actie spellen. Aan *Airborne Ranger* kan men zich in dat opzicht, zeker voor die prijs geen buit vallen.

Harry d'Emme

C64

Voor de C64 versie geldt dat ook hier - zeker voor de prijs - een meer dan uitstekend programma geboden wordt.

Frans van Lunteren

PRODUKT INFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 29,95/Bfr. 599
Atari ST ƒ 29,95/Bfr. 599
C64 cass/disk ƒ 19,95/Bfr. 399
MS-DOS 512K ƒ 29,95/Bfr. 599
Videokaarten: Herc/CGA/EGA
Muziekkaarten: geen

MISSION: IMPOSSIBLE

Ook oude TV-series blijven stof opleveren voor computerspellen. Het programma *Mission: Impossible* heeft nu dan ook een computerversie gekregen.

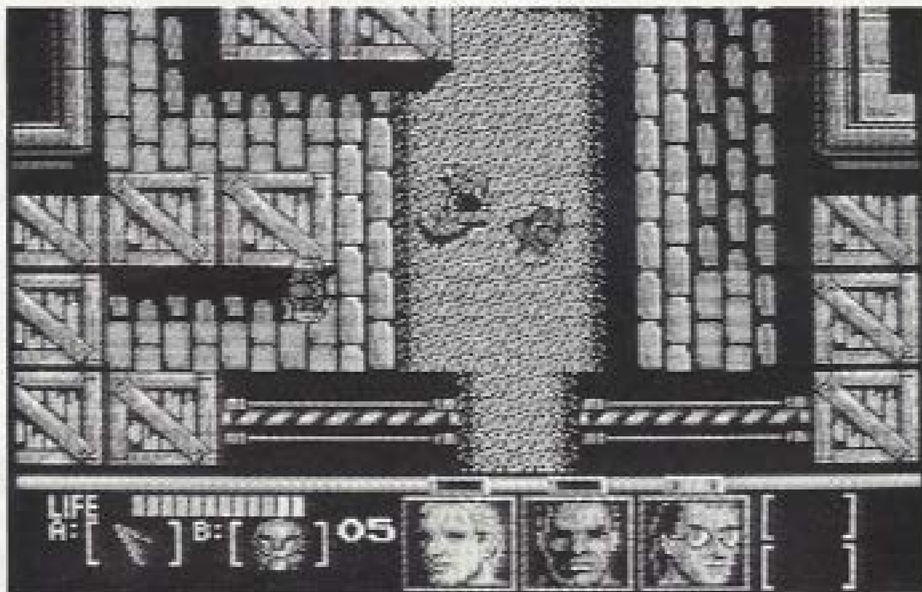
HET BEGIN

U bent geheim agent en het hoofd van de afdeling bezorgt weer eens een pakketje voor u. Het bevat een tape met de volgende boodschap:

"Jim, we hebben vernomen dat Dr. O en zijn secretaresse zijn ontvoerd. Bevrijd ze uit de klauwen van de 'Sinister 7' bende. Indien je deze opdracht aanvaardt, geldt de gebruikelijke procedure; als jezelf of één van je teamleden gevangen genomen worden, zal het ministerie het bestaan van deze speciale eenheid met kracht ontkennen. Deze boodschap zal zichzelf binnen vijf seconden vernietigen."

HET SPEL

Na het voorspelbare rookwolkje begint uw taak. U loopt door een stad



die in vogelvlucht wordt getoond. De eerste indruk is dat Mission: Impossible een schietspel is. Maar de schijn bedriegt weer eens. Natuurlijk vormt het overhoop knallen van tegenstanders een belangrijk ingrediënt van dit spel, maar er is meer.
Door kroegen binnen te wandelen en een praatje te maken met de eigenaar krijgt u informatie die behulpzaam is bij het vinden van nuttige voorwerpen en uiteindelijk de schuilplaats van de bende. In een aantal gebouwen kan men verklikkers vinden die geheel gratis nuttige informatie verstrekken. Het is zelfs mogelijk om verbandkistjes te vinden om de wonden te verzorgen.

Ook zult u in sommige gebouwen schakelaars aantreffen die, na te zijn omgezet, geheime doorgangen ergens anders in het spel onthullen.

Mission: Impossible is een spel uit de stal van Konami. Uiterlijk doet het een beetje denken aan het eerdere Konami spel Metal Gear, befaamd voor MSX.
Er valt voor de liefhebbers van veel actie en een beetje denkwerk weer heel wat te ontdekken in Mission: Impossible.
Het spel is niet al te eenvoudig maar de doorzetter zal nog menig verrassing te wachten staan.

Hany d'Emme

Pas echter op, de schakelaars werken niet altijd.

Onderweg krijgt Jim te maken met een groot aantal tegenstanders en hij zal regelmatig voor zijn leven moeten rennen om het aankomende verkeer te ontwijken. Pas ook op dat u geen onschuldige voorbijgangers aanvalt terwijl de politiehelikopter waakt met een scherp oog.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ultra Games/Konami
Leverbaar voor: Nintendo Entertainment System f 139,- /Bfr 2499

SKI OR DIE

Een goedkoop alternatief voor een wintersportvakantie waarbij u bovendien verzekerd bent van voldoende sneeuw.

De basis van Ski or Die zijn vijf manieren om de tijd te doden in een wintersportplaats.
Het houden van een sneeuwballengevecht is wel aardig, maar de andere vier onderdelen laten mij ijskoud.

Helen Balens



APRES-SKI

Ski or Die bevat vijf onderdelen, te weten: een sneeuwballengevecht, een afdaling op ski's, een afdaling in een autoband, een woeste tocht op een snow-board en ski-acrobatiek.
Men kan deze onderdelen afzonderlijk trainen of een wedstrijd houden. Ook is het mogelijk alle sporten achter elkaar als een competitie af te werken.
Het spel kan door 1 tot en met 6 spelers beoefend worden.

ONDERDELEN

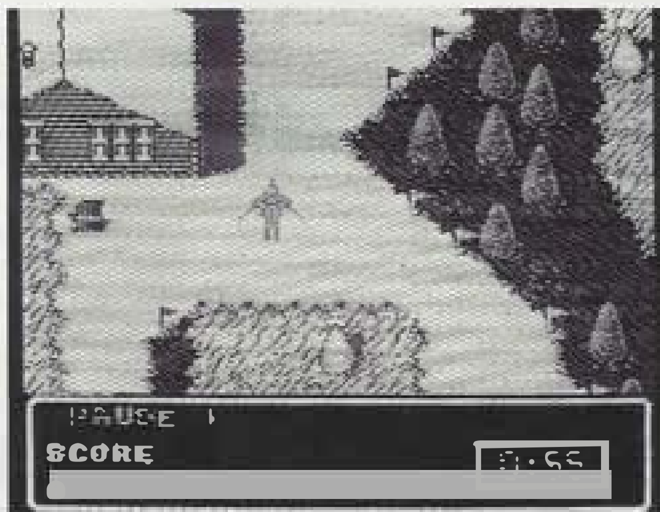
Sneeuwballengevecht
De speler wordt van vier kanten tegelijk onder vuur genomen door een groot aantal vervelende kinderen. Schakel ze allemaal uit voordat u zelf onder de sneeuw bent bedolven.

Afdaling op de ski
Stuif zo snel mogelijk naar beneden en ontwijk bomen en andere gevaren. Onderweg kunnen vreemde capriolen worden uitgehaald voor extra punten.

Afdaling op een binnenband
Opnieuw moet men proberen zo snel mogelijk de finish te bereiken. Nu moet de speler niet alleen oppassen voor obstakels maar een tegenspeler maakt het leven extra moeilijk. Prik zijn band lek om het hem betaald te zetten.

Snow-board
Probeer zoveel mogelijk vaart te krijgen en maak gewaagde sprongen om zoveel mogelijk punten binnen te halen.

Acrobatiek
De speler daalt een springschans af en moet vervolgens botbreuken riskeren om het de jury zoveel mogelijk naar de zin te maken.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts/Ultra Games
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
f 129,00 /Bfr 2399

Ski or Die is een simpel spel dat veel elementen heeft geleend van bijvoorbeeld *California Games*.
(Dit laatste spel werd overigens in Hoog Spel 7 gerecenseerd.)
Grafisch is alles best te pruimen en het geluid is ook niet slecht.
(De gedigitaliseerde stem aan het begin van het spel is zelfs uitstekend te noemen.)
Maar, meestal beweegt alles in een slaapverwekkend tempo, zelfs als er op het beeldscherm niet zo veel tegelijk gebeurt.
Voeg daaraan toe dat California Games een tientje goedkoper is, en wat mij betreft is de keuze tussen Ski or Die en California Games niet meer moeilijk.

Karin de Graaff

GRANDIOZE VOETBALSIMULATIE NU OP SEGA MASTER SYSTEEM, NINTENDO NES EN GAME BOY

Super Kick Off

TERECHT WORDT ANCO'S KICK OFF 2 "HET ALLERBESTE VOETBALSPEL ALLER TIJDEN" GENOEMD. DEZE STERK VERBETERDE VERSIE VAN HET OORSPRONKELIJKE KICK OFF HOUDT NU AL BIJNA TWEE JAAR TALLOZEN AAN DE BEELDBUIS GEKLUISTERD.

NINTENDO GAME BOY



Super Kick Off is het snelste spel aller tijden voor de Game Boy en het vergt enige gewenning en behoorlijk wat oefening om het onder de knie te krijgen. Lukt dit echter dan heb je een subliem spel dat je jarenlang zult spelen. Het enige waarin deze versie afwijkt is dat er geen twee speler optie aanwezig is. Het bleek door beperkingen van de Game Boy technisch onmogelijk - voornamelijk door de snelheid van het spel - het spel zodanig te maken dat met de Video Link twee Boys gekoppeld konden worden. De Game Boy versie is bijna geheel Nederlands-talig op het scherm, enkele termen zijn in het Engels. Dit laatste was volgens Imagineer onvermijdelijk, het spel is zo groot dat er geen ruimte meer was om alles in het Nederlands te doen. Het was derhalve kiezen tussen alle teksten in het Nederlands of sommige opties beperken. Gelukkig heeft men de goede keuze gemaakt!

Super Kick Off is het enige voetbalspel zijn dat u ooit voor de Game Boy zult kopen.

Ongelooflijk goed!

Harry d'Emme



De reden dat Kick Off zo aanslaat is niet moeilijk te verklaren. Het spel kent talloze opties en mogelijkheden die het spelen tot een ware uitdaging maken. Bovendien is het zeer natuurgetrouw - zo gaat de bal voor de speler uit en blijft niet aan de voet plakken - en zeer snel. En laten we vooral niet vergeten dat in Nederland en België het spel geheel Nederlands-talig op de markt gebracht is. Ook de teksten op het scherm zijn in het Nederlands.

SPELCOMPUTERS

De enigen die nog niet konden genieten van Kick Off waren de bezitters van spelcomputers. We hebben echter heuglijk nieuws, dit sublieme spel verschijnt nu ook voor een aantal spelcomputers.

Wanneer u dit leest is de Sega Master Systeem versie reeds leverbaar, de Nintendo NES versie komt in januari 1992, de GameBoy versie in februari. De huidige Super Famicom versie wordt niet langer gemaakt; wanneer deze nieuwe spelcomputer van Nintendo ook in Europa verkrijgbaar zal zijn wordt de nieuwe versie uitgebracht. Dit zal waarschijnlijk eind 1992 zijn. De Sega Game Gear en Mega Drive versies verschijnen midden 1992.

Uniek is dat ook deze versies Nederlands op het scherm (zullen) zijn!

HET VELD IN

Aan het begin van het spel kan een groot aantal opties bepaald worden, waaronder de windkracht en de conditie van het veld (normaal, nat, drassig of kunstgras). Dit heeft invloed op het gedrag van de bal, maar ook op het uithoudingsvermogen van de spelers. Het elftal moet samengesteld worden, u bepaalt wie welke positie inneemt (of laat de computer dit doen) en natuurlijk moet u eventuele invallers aanwijzen. Een ander belangrijk aspect is aangeven hoe goed uw elftal is, een club uit de derde divisie speelt natuurlijk niet al te best op internationaal niveau. Eveneens dient u te bepalen volgens welke tactiek (aanvallend, verdedigend et cetera) gespeeld wordt.

U kunt tegen de computer, tegen een tweede speler of gezamenlijk als team tegen de computer spelen; in de Game Boy versie is de twee speler optie niet aanwezig. U kunt een enkele wedstrijd spelen of deelnemen aan de competitie. Ook kan deelgenomen worden aan bekerwedstrijden, vriendschappelijke interlands en Europese kampioenschappen. Uiteraard kunt u eerst een oefenpartijtje zonder tegenstanders spelen.

Eenmaal in het veld zijn natuurlijk alle facetten aanwezig die garant staan voor een fors partijtje (met uitzondering dan van de F-side). Ingooien, strafschoppen, hoekschoppen, doeltrappen, penalties, dribbelen, tackelen, slidings, effectballen, 'passen', lobjes, koppen, invallers het veld insturen, het zit er allemaal in. Wanneer een wedstrijd in gelijk spel eindigt volgt een verlenging. Is de stand dan nog gelijk dan wordt door middel van penalties beslist.

SUPER FAMICOM

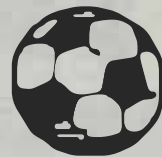
De Super Famicom versie - welke overigens *Pro Soccer* heet - is de enige versie welke zonder inbreng van Anco in Japan ontwikkeld werd. Deze versie is dan ook lang niet zo goed als de NES en Game Boy versies. Het spel is te langzaam, zowat onbestuurbaar en mist elke uitdaging. Toen wij onlangs in Londen Akitumi Kodama, een van de de directeuren van Imagineer spraken, vertelde hij ons dat na het zien van de NES versie besloten was *Pro Soccer* niet langer te vervaardigen. Imagineer wil zo snel mogelijk aan een nieuwe Super





Famicom versie beginnen, welke waarschijnlijk wel de naam *Super Kick Off* zal krijgen. Dat laatste kan overigens een kostbare zaak worden, de naam *Kick Off* is in Japan de gepatenteerde naam van een grote fabrikant van ritssluitingen. Imagineer overweegt serieus dit bedrijf te kopen zodat de naam *Kick Off* toch gebruikt kan worden.

SEGA MASTER SYSTEEM



In feite kunnen we heel kort zijn: fantastisch! *Super Kick Off* speelt grandioos en is het beste voetbalspel dat er is voor het SMS. En nog Nederlands-talig ook!

Verplicht!

Harry d'Emme

NINTENDO NES



Ook hier: alle lof! Het is verbazingwekkend hoe razendsnel dit spel is op de NES. Men is erin geslaagd het complete Kick Off over te zetten zonder ook maar één compromis; met recht kan gesproken worden van een voetbalsimulatie. En dat nog wel met Nederlandse schermteksten! Wie nu eindelijk eens echt wil voetballen op het NES, kan geen betere keus doen dan Super Kick Off!

Onmiddellijk aanschaffen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

SEGA MASTER SYSTEEM
Fabrikant: US Gold
Prijs: f o.n.b./Bfr. n.n.b.

NINTENDO NES
Fabrikant: Imagineer Japan
f 129,00/Bfr. 2499

NINTENDO GAME BOY
f 79,50/Bfr. 1599



DEATH BRINGER

Wat is een kameel? Een paard ontworpen door een comité. Iedereen kent wel deze grap, maar niemand had kunnen vermoeden wat hieruit kon voortvloeien.

Het magische zwaard Deathbringer werd gecreëerd door een comité van kwade Magiërs om Karn de Barbaar te verslaan. Karn heeft menig boos plannetje van de Magiërs weten te dwarsbomen.

En zoals dat gaat viel Deathbringer in handen van Karn, gezamenlijk zullen zij de duistere Magiers vernietigen.
Deathbringer bevat dertig niveaus en meer dan 600 grafische scènes. Gedigitaliseerde geluidseffecten zorgen voor natuurgetrouw geweld!

Empire, Amiga, Atari ST, C64 , MS-DOS

SUSPICIOUS CARGO

Held van dit verhaal is Jonah Hayes eigenaar van een oud passagiersschip "Lucky Lady". Hayes heeft "Lucky Lady" tot vrachtschip laten ombouwen.



Hayes kocht "Lucky Lady" met behulp van geleend geld. De lening kwam van de Universal Products Corporation, wiens Bio-Wapens afdeling een schip wil hebben om een lading naar de Aarde te vervoeren. Natuurlijk mag niemand weten dat UPC erachter zit.

Suspicious Cargo gaat met name over de lading die u moet vervoeren voor UPC. Deze lading bestaat uit een krat met daarin een genetisch verwekt wezen dat een levend wapen blijkt te zijn. Het is bijna onmogelijk een dergelijk wezen naar de Aarde te smokkelen. Dus aan u de taak dit voor UPC op te lossen zonder dat blijkt dat UPC de opdrachtgever is. Lukt dit niet, dan hebt u een probleem wat betreft uw lening.
Uiteraard hebben concurrenten hun spionnen overwerk laten plegen; ook zij zijn op de hoogte van uw vrachtje. En zij zullen met man en macht proberen dit wapen in hun bezit te krijgen - of ervoor zorgen dat niemand anders er de beschikking over heeft!

Suspicious Cargo is een combinatie van adventure (zowel tekst als graphics) en arcade actie waarin de speler geconfronteerd wordt met een veelvoud aan problemen, zoals eigenaar blijven van de "Lucky Lady" (foute naam!) of in leven blijven terwijl zijn lading hem probeert op te eten!

Gremlin Graphics, Amiga, Atari ST, MS-DOS



First Samurai

Vastbesloten de boedige moord door de Demonenkoning op zijn Meester te wreken moet de jonge samurai de Koning naar de verre toekomst volgen. De Demonenkoning is naar het Japan van het jaar 2323 gereisd. Deze nieuwe wereld wordt bevolkt door vreemde humanoïden (mensachtigen), robots en mutanten. Al snel krijgt hij de gehele wereld in zijn macht, de inwoners zullen hem uit alle macht verdedigen.



Onze held moet zich een weg banen door de volgelingen van de Koning, slechts bewapend met zijn magische zwaard en de samurai discipline. Wanneer hij eenmaal de Koning gevonden heeft moet hij, wil Japan bevrijd worden van deze gezeling, de Koning terug brengen naar zijn eigen tijd en de bergtroon waar hij hem moet verslaan.

First Samurai bevat unieke graphics en verrassende speciale effecten. De animatie van de figuren en de eenvoud van bediening is verbluffend. Gedigitaliseerde geluiden maken dit tot een uniek spel.
Wederom zijn wij verbaasd over de teksten welke een marketing afdeling de wereld in kan (en wil) sturen. En dan hebben we een en ander nog wat afgezwakt. Ook hier geldt: wacht op de recensie in Hoog Spel!

Mirrorsoft
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - THE COIN OP

De grandloze Konami hit uit de amusementshallen nu ook op uw computer! Probe software - bekend van ondermeer *Out Run Europa* - hebben ook dit opwindende produkt omgezet naar de huis- en spelcomputers.
De 16-bit versies van het spel zijn exact gelijk aan de machine in de hallen, toegevoegd is een twee speler optie.

Dit super actie sla-der-op spel speelt zich af in New York. U bepaalt welke Turtle u spelen wilt wanneer u op pad gaat om April O'Neill uit een brandend gebouw te redden. Nadat April in veiligheid gebracht is komt u tegenover het vervaarlijke duo BeBop en Rocksteady te staan. In de tussentijd wordt Splinter ontvoerd door Shredder. Het viertal zonder blaam moet derhalve de beruchte *Foot clan* zien te vinden, Splinter bevrijden en met de immense Shredder op de vuist gaan in de ultieme strijd in het Techrodrome.

Mirrorsoft, Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS
Konami, Nintendo NES, Game Boy



EYE OF THE STORM

216 jaar na nu! De mensheid heeft uiteindelijk ziekte, armoe en honger weten te overwinnen. De drie wereldomspannende TV stations hebben het voor elkaar: de wereld kent nu drie gebieden waar alles mag. En de TV is overal bij!



Alles wat gebeurt in die gebieden moet wettelijk door de omroepen gefilmd worden. Miljoenen kijkers maken dood en vernietiging mee terwijl het gebeurt! In het jaar 2207 wordt leven ontdekt op Jupiter. Men heeft de atmosfeer van Jupiter onderzocht en het resultaat was minimaal. De druk was dermate groot, de temperatuur dermate hoog dat de onderzoeksraketten hooguit tien seconden werkzaam waren. Wetenschappers van Industriële Cityplex in Engeland hebben een nieuwe slol ontwikkeld. Een satelliet, gemaakt van deze slol kan dagen in de atmosfeer van Jupiter verblijven.

Deze nieuwe satellite wordt gelanceerd en komt per ongeluk in de zogenaamde red spot terecht. Opeens blijkt Jupiter leven te bevatten. Plots houden de radio-transmissies op...

Is de satelliet vernietigd door inwoners van Jupiter??

Empire, Amiga, Atari ST, MS-DOS

SUPER SPACE INVADERS

In 1979 landden de Invaders. Kroegen en amusementshallen werden bezet. Groene aliens wandelden over de aardbodem.

Dat was 13 jaar geleden. Nu zijn zij terug... en willen wraak!

Taito's Space Invaders is terug! In een versie die past bij de jaren '90!

Groter, sneller, erger, kwader en beter, *Super Space Invaders* combineert een groot aantal opties uit de klassiekers *Gorf*, *Phoenix* en Galaxians.





Schiet gaten in de rijen tegenstanders voordat ze uw schip bereiken; bemachtig extra energie voor uw uitgeputte wapens.

Super Space Invaders is gemakkelijk te spelen, doch beëindigen is een geheel ander verhaal.

Domark
Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

DANK U!

Zoals het goede Queesters betaamt hebben jullie volop gereageerd op Stikkie's nonsens. In die mate zelfs dat de geachte en zeer eerbiedwaardige eindredacteur in zijn oneindige wijsheid overweegt Stikkie compleet te schrappen uit dit blad. Ik heb uitgerekend dat dit mij bijna ZES extra pagina's op zal leveren; immers, hoeveel pagina's worden niet bedorven door Stikkie's ironie?

De bovenstaande gedachte heb ik dan ook geuit tijdens de laatste redactievergadering, waarbij Stikkie ook aanwezig was. Een gigantische ruzie was het gevolg, iedereen bleek tegen me. Zelfs die worm Mithrandir gaf me ongelijk en ik dacht nog wel dat we vrinden waren! Maar wat kun je ook verwacht en van zo'n ondergrondse malloot met zijn stoffige en bedumelde jas onder de vetvlekken? Pah, RPG's is voor zombies!

Het resultaat was dus dat ik de laatste maand voornamelijk bezig geweest ben die knuppel te ontlopen. Gelukkig heb ik toch nog wat op papier gekregen, ondanks de nachtmerries die ik over "hem" heb. Het zou me wat waard zijn als de hoofdredacteur dat stuk Low-Tech ergens in een donker hok op zou sluiten. Misschien dat hij dan ook eens wat nuttige tips bij elkaar zou kunnen harken. Nu zijn het volgens mij voornamelijk de lezers die de tips in zijn rubriek verzorgen....

THE HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY

Ter zake; in de laatste Queeste had ik al wat kleine aanwijzingen gegeven over *The Hitchhikers Guide*, één van de klassieke Infocom titels. Op veler verzoek wat aanvullende hulp.

Johan Hagenaars uit Eindhoven schreef me: "Beste meneer Ghlen, ik ben ten einde raad. Ik ben dan wel op de planeet Magrathea geland, maar ik krijg het luik niet open. Marvin, de depressieve robot wil het wel open maken als ik het juiste gereedschap meeneem. Maar welk gereedschap ik ook meeneem, het is telkens het verkeerde. Wat nu?"

Beste Johan, wanneer je het spel goed gespeeld hebt, ben je in een walvis een bloempot tegen gekomen. Zou het niet leuk zijn om die bloempot in het schip **The Heart of Gold** weer terug te zien zodat je er wat in zou kunnen planten? En het ding van je tante waar je van alles in kunt stoppen, ben je dat wel tegen gekomen? Ter informatie, dat ding heeft de merkwaardige eigenschap om steeds weer bij je terug te komen, hoe vaak je het ook weggooit. Misschien valt een en ander te combineren?

ZORK I

Goed, nu we toch bij de Infocom adventures terecht zijn gekomen, even een kleine aanvulling op de kaart van vorige keer.

"Beste Ghlen Livid,

Ik was blij toen Ik in Hoog Spel 6 de kaart van Zork I zag staan. Toch blijf ik vastzitten in dit spel. Misschien wel omdat ik zelden adventures speel.

Ivo de Wilde"

Beste Ivo, *Zork* is waarschijnlijk het allermoeilijkste tekstadventure dat bestaat, zodat je echt niet de enige bent die hier vastloopt. Hieronder volgen wat tips voor de diverse schatten. En als je een deur niet kunt openmaken, dan moet die deur misschien wel helemaal niet open. Daar gaan we: als je een voorwerp wilt openmaken en je hebt te dikke vingers dan moet je dat door iemand anders laten doen. En waar stond die pot met goud ook al weer? Dat was toch iets met zeven kleuren of waren het zeven dwergen; haal ik nu iets door elkaar? Maar goed, om zo'n boog te maken zul je toch wel wat moeten doen. Ergens is een doodskist, en die moet je mee naar boven zien te krijgen. Dat is een probleempje, want de ruimte waar hij zich bevindt kun je niet verlaten met de kist. Maar er staat een altaar in deze kamer. En een beetje slimme avonturier vraagt hulp van alle goden die hij tegenkomt. Als dat gelukt is kun je de kist openmaken. Een paar keer zwaaien met wat daaruit komt, op de juiste plaats en zie....
Zou een echo tegen zichzelf op kunnen, zoiets als spiegelvechten; zo'n doolhof zou daar niet nog veel meer te vinden zijn dan alleen maar een skelet? Een meneer bijvoorbeeld die er niet tegen kan als je zijn naam tegen hem zegt? En die naam, kennen we die niet uit de Ilias of was het de **Odyssee**?
Vogels komen af op andere vogels, zeker als ze opgewonden worden. Diamant wordt gemaakt uit kolen, met name als ze onder hevige druk staan. En het woord onverstandig is zeker van toepassing op mensen die met een brandende toorts een ruimte gevuld met gas inlopen. Een mandje kan hier uitkomst bieden, maar zonder schroevedraaier is er weinig te beleven. Nee, dan heb je meer aan knoflook (neen, niet opeten!) als je vampiers wilt verjagen, of waren het vleermuizen?
Boeien zijn altijd gevuld met lucht, maar hier moest dat natuurlijk weer anders. En als je in het zand graaft kom je kevers tegen. Spoken verjaag je met een bel, kaarsen en een boek. Om een dam te openen heb je meer nodig dan alleen maar een gele knop. Uiteindelijk horen alle schatten thuis in een kist. Mensen die nu nog vragen hebben, kunnen beter een Sierra adventure kopen.

OPERATION STEALTH

Over dit adventure nogal wat vragen, ondanks de vorige Queesten. Onder andere van - u gelooft het niet - 'Lange Denny, Gekke Geraldo en ik'. Dit bizarre collectief had dezelfde vraag als Thomas de Weerd uit Amersfoort: "Wij hangen in een kooi boven een bad met piranha's. We krijgen de kooi wel open, maar wat dan. Die rot kooi zakt de hele tijd naar beneden."

Om eerlijk te zijn denk ik dat deze vier adventurers gewoon niet wisten hoe laat het was. En de muren hebben ze ook al niet gebruikt.

Een vraag over *Operation Stealth* die ik niet helemaal begreep kwam van S. Berger-Trouwen uit Beverwijk. Zij krijgt de contactman maar niet te pakken. Deze tip dan even gewoon in duidelijk Nederlands. Nadat u de anjer gekocht heeft, moet u het park ingaan en op een bankje gaan zitten. Nu de anjer - dat is dus duidelijk niet aan de voormalige Prins Gemaal voorbehouden - in het knoopsgat steken en voilà.

KING'S QUEST IV

Dezelfde (jonge?)dame Berger-Trouwen kwam ook maar niet uit de walvis bij *King's Quest IV*. Ze kon niet op de tong van het beest klimmen. Slecht nieuws, geachte S., u moet het gewoon niet opgeven.... Helemaal in het begin van dit spel moet u bovendien terdege onthouden dat diefstal niet loont, maar degene die gevonden voorwerpen eerlijk teruggeeft wordt beloond (dat rijmt!)

En aan het eind zal de liefde weer al het kwaad overwinnen (niet echt maar het is wel poëtisch). Enfin, u moet dus niet al uw kruit verschieten op de eenhoorn want wie wat bewaart heeft wat.

Muzikanten zijn artiesten, als ze het ene niet beheersen willen ze misschien het andere proberen. En zelfs al beheersen ze het ene instrument, dan wil dat nog niet zeggen dat ze niet nog meer instrumenten willen bespelen. Overigens zijn trollen een stuk langzamer dan mensen die schuin vooruit lopen. De meeste geesten stellen het op prijs als u hun graf bezoekt. Ook hebben heksen het niet echt begrepen op mensen die hun oog stelen. Als u dat weer teruggeeft zijn ze in ieder geval dankbaar. Een gouden bal hoort bij een kikker en vissers blijven niet graag arm. Wie een eenhoorn wil berijden zal op een eiland toch wat leidsels moeten vinden.

KING'S QUEST V

Nu we toch in de *King's Quest* serie zijn aangeland nog wat brieven over de vijfde titel uit de reeks.

"Beste Ghlen Livid,

In King's Quest V moet men de heks van het zwarte woud doden. Dankzij een kennis kwam ik te weten dat er in de woestijn een kamp was waar men naartoe moet. Maar ja, dit kamp kan ik nu niet vinden! Daarom roep ik je hulp in, beste Ghlen.

Dank u,
Gregory Gourdin (13 j.)
Etezelles, België"

Ook Pieter Hemelaer uit Nevele-Vosselare in België kwam maar niet langs deze heks.

Beste Pieter, Gregory heeft het antwoord op jouw vraag hierboven gegeven. En Gregory, niet opgeven! In de woestijn is water genoeg, als je maar goed zoekt.

Rob Bliek uit Weert was na veel en vermoeiend avonturieren, bijna aan het eind, in het slot van de tovenaar gekomen. Zijn vraag luidt: "Ik weet dat ik de staf van de tovenaar moet pakken, maar hoe?"

Beste Rob, ook al heb je een kat in de zak, dan nog moet je in een bibliotheek heel voorzichtig zijn. Alle ogen mogen niet op je gericht zijn. Bovendien is geduld een schone zaak.

INDIANA JONES: THE GRAPHIC ADVENTURE

Een aantal mensen hadden een probleem met wat ze in de bibliotheek moesten doen. Zo ook Scott Poolen uit Capelle aan de IJssel.
In de bibliotheek moet je in ieder geval een boek pakken. Verder pak je alles wat los en vast zit, al is het van metaal of touw. Als je onder de grond wilt komen is het boek van je vader een uitkomst. Goed naar de plaatjes kijken en tellen lost dit raadsel rap op. Als je iemands wijn wilt hebben dan zeg je gewoon dat ze niet te drinken is, en het loont de moeite om alle gedichten die je tegenkomt op te schrijven om uiteindelijk het voorwerp van je dromen te vinden.
Als het echt niet lukt met het vliegtuig dan neem je de Zeppelin toch. Bij de ontmoeting met een berucht persoon wil je in ieder geval iets om je hem goed te kunnen herinneren. En wat is nou beter dan een gesigneerd boek, nietwaar?

LARRY V

Natuurlijk zat menig adventure-liefhebber de afgelopen tijd met gekromde tenen te wachten op het uitkomen van *Larry V*. En dat gold trouwens ook voor de liefhebbers van mannelijk en vrouwelijk schoon, en.... flauwe grappen. Grafisch en qua humor zijn we niet teleurgesteld, qua complexiteit echter blijft mijn geweeklaag uit de vorige Queeste volledig overeind. Ook Martijn van Glabbeek uit Veldhoven schreef een lange brief die er niet om loog. Een citaat: "Maar toch vraag ik mij af wie nog meer het standpunt met mij deelt dat er weer Sierra adventures moeten komen die de intelligentie van de speler respecteren."

Goed, genoeg gezeurd. Toch wat tips over *Larry V*? Bij deze dan.
Al Lowe werkt absoluut niet met voorbespeelde bandjes. Martin Gauss kan hierbij helpen. Reclame zegt vaak meer dan je denkt, zelfs op een vliegveld. Slechte rock-and-roll zangers komen nooit alleen, ook al zijn ze van steen. (Hé, dat rijmt alweer, sorry hoor.)

De eerdere avonturen van onze schlemielige vriend hebben ook nog steeds een grote schare bewonderaars, getuige een brief van R. de Wolf uit Zuidland.

"Beste Ghlen Livid,

Ik heb een probleem met Larry 1. Steeds als ik uit de kamer van het meisje klim, val ik in de container. Daarna loop ik naar de voorkant van de bar en wil een taxi roepen maar dan komt

ZORK 2

er een agent en die arresteert me. Weet jij misschien wat ik fout heb gedaan of vergeten heb te doen???

Alvast hartelijk bedankt

R. de Wolf."

Beste R., aan je handschrift te zien ben je nog niet zo oud. In de kamer van het meisje heb je iets met haar gedaan (hint, hint), wat je eigenlijk gezien je leeftijd nog niet had mogen doen. Gelukkig heb je bij de diverse voorlichtingscampagnes over AIDS goed opgelet en de juiste voorzorgsmaatregelen getroffen. Wat ze je niet vertellen is dat je achteraf dat ding af moet doen (dat vat onder de noemer ervaring, geloof ik). Dan kun je je gulp dichtdoen en laat de agent je waarschijnlijk met rust.

Nog een paar nuttige zaken. Als je ergens iets voor een raam ziet staan, dan is het zeer waarschijnlijk dat je dat nodig hebt. En een beetje glazenwasser gebruikt een touw en een hamer, toch?

SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS.

Dit adventure heb ik nu toch al tamelijk uitvoerig behandeld in de vorige Queesten, dacht ik. Kijk dus eerst daar voor je een brief instuurt. Ondanks dat bereiken mij nog steeds brieven van mensen die in dit ondeugende adventure hopeloos vastzitten. Dat belooft wat voor Spellcasting 201 dat we in dit nummer recenseren. Het enige wat ik nog kwijt wil is het volgende. De simulatie is van geen enkel belang qua verhaal. Als je hier eenmaal de spullen hebt opgehaald die je nodig hebt, dan kun je de verhaallijn verder wel vergeten, alhoewel je voor de goede afhandeling wel punten krijgt.

Beste Fabian Paagman,
de portalen helemaal aan het eind zijn niet echt slim. Als je slaapt terwijl er één open is, dan is het mogelijk dat het portaal het niet merkt als je de volgende dag wakker wordt en stiekem op een ander kruis gaat staan.
Het derde kruis laat ik graag aan jullie verbeelding over.
Als je dan voorbij deze portalen bent is het bijna afgelopen. Er zijn twee dingen die je nog niet gebruikt hebt, en die je hier nodig hebt. Een is een toverspreuk die met vis te maken heeft en het andere is iets wat je maar niet weg kon geven (Hint hint.).

Beste Jeroen Molenaar,
ik hoop dat dit dan eindelijk de stunning climax brengt waar je nu al anderhalve maand naar toe werkt. Want om nou depressief te worden van een spelletje gaat zelfs een freak als ondergetekende te ver.

Tot slot bij *Spellcasting 101* nog een klein excuus. Peter Rintenbeek uit Groningen vroeg onder andere: "In de recensie spraken jullie over een spreuk om kleine honden te laten exploderen. Deze heb ik tot nog toe niet kunnen vinden. Waar is die?"

Tot onze grote schaamte moeten we bekennen dat onze recensent ietwat meegesleept werd in zijn enthousiasme. Hij is inmiddels gevierendeeld en in olie gekookt, al weet ik niet of dit de jou toegebrachte psychologische schade kan vergoeden. Er is helaas geen spreuk om kleine hondjes te laten exploderen. (Alhoewel die wel heel vlug bedacht moet worden, dus lezers met suggesties...)

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Ook dit adventure is inmiddels vrijwel geheel opgelost op deze bladzijden. Dus iedereen die hier nog vragen over heeft bestel die oudere nummers nu eens! (De Queeste is gestart in Hoog Spel 3, Red.). Wel heb ik nog een leuke tip gekregen van Sander Kamhout uit Zoetermeer.

Sander schrijft: "Dit is niet echt een code maar meer een soort videorecorder; na op <SHIFT>+<F9> te drukken tik je een bestandsnaam in en begint het opnemen. Door weer op <SHIFT>+<F9> te drukken stopt de recorder en wordt de opname bewaard. <SHIFT>+<F10> met daarna de naam die je al eerder ingetypt hebt, speelt vervolgens het file weer af. Weer <SHIFT>+<F10> zorgt er voor dat je verder kunt spelen."

Dank je wel Sander. Ik heb helaas zelf deze tip nog niet uit kunnen proberen, omdat een bepaald, niet nader bij name te noemen, onguur element op de redactie (zijn naam rijmt op Fikkie) mijn exemplaar van *The Secret of Monkey Island* heeft geleend'.

COUNTDOWN

Na een oproep in Hoog Spel 5 heb ik een complete oplossing voor Countdown ontvangen van Nick Wijnands uit Amsterdam. Hiervoor mijn hartelijke dank, Nick.

Eerst wat algemene tips: bekijk alle voorwerpen goed voordat je ze oppakt. Soms levert dit extra punten op. Deuren kan men openen en er doorheen gaan zodra ze in beeld zijn; zelfs als er een gang of een bewaker tussen zit. Neem voor het reizen altijd het vliegtuig (als het goed is heb je geld zat) tenzij het echt niet anders kan. Zolang heb je namelijk niet voordat de bom ontploft. Lees alles wat los en vast zit. Dus niet alleen tijdschriften en boeken, maar ook deuren en muren. Het magische jaartal der wijnen is 1433.

Flessen vormen een gigantisch probleem voor vele "Countdowners": verplaats de flessen als volgt:

```
X . . .
. . . X
. . X .
. . X .
```

Oplettende lezers zullen hier een verband zien. Ondanks alles zijn dokters allergisch voor scalpels, vooral als ze op hun keel gehouden worden. Volgende keer meer uit deze volledige oplossing van Nick.

EXIT

Tot slot: een oproep.

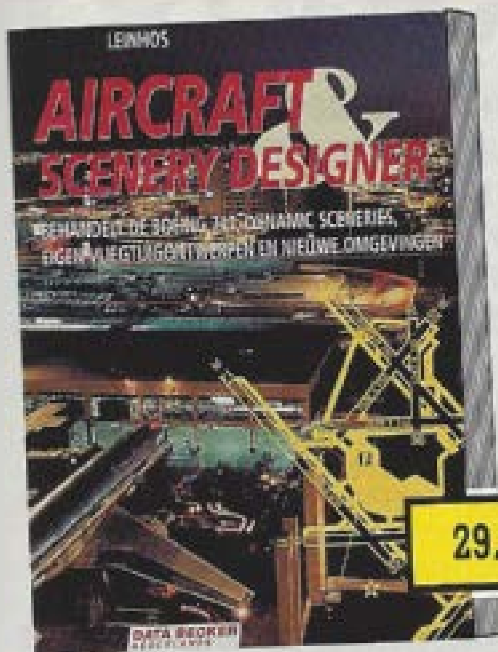
Een fors aantal lezer(es)s(en) hebben vragen ingestuurd over de elektronische roman *De Sekte* van John Vanderaert. Helaas heb ik hier geen oplossing van. Dus heb je iets, opsturen die hap! Of misschien dat John, die in het dagelijkse computerleven ook wel eens als BRJ door het leven wil gaan (what's in a name? om de beroemde Bard te citeren), zelf nog wat informatie kan verschaffen? Verder nog de aanvullende vraag of er nog meer van deze romans zijn verschenen.

Ook wil ik Martijn Bruinsma, Bram Avontuur (schuilnaam?), Neil Warlicht (warhoofd?) en Bas v/d Berg bedanken voor hun complete oplossingen van de diverse adventures.
Een presentje is onderweg.

Ohlen Livid



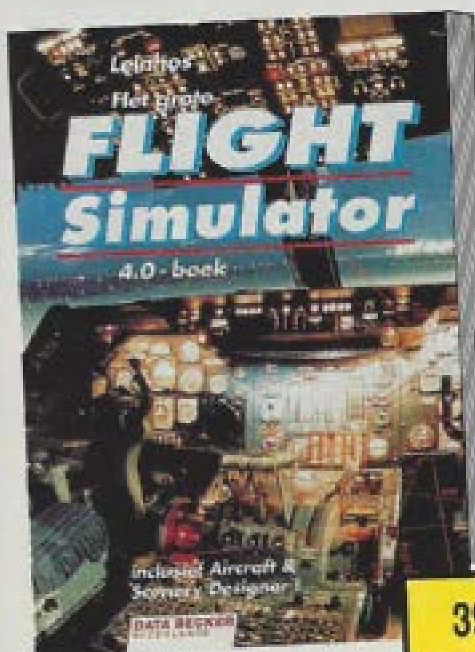
GAMES- EN ADVENTURES-BOEKEN VAN DATA BECKER NEDERLANDS



Aircraft & Scenery Designer

Met dit boek leert u in no-time met de bij het pakket geleverde Boeing 747 te vliegen. Of, voor de doe-het-zelvers, hoe u zelf een volkomen luchtwaardig model ontwerpt. En natuurlijk hoe u zelf de mooiste statische of dynamische scenerieën ontwerpt!

29,90

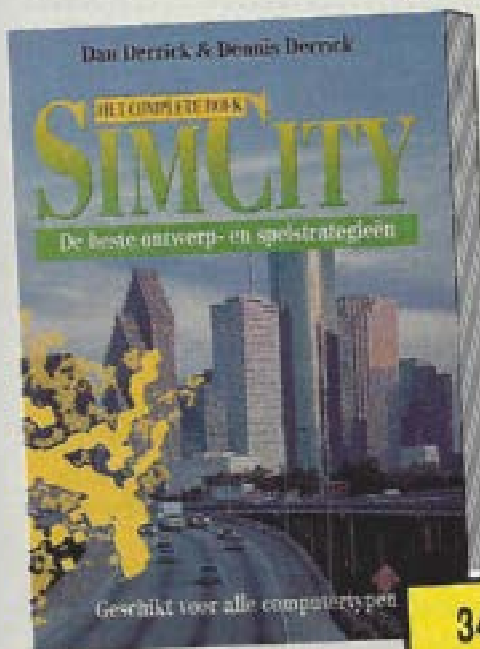


Het grote Flight Simulator 4.0-boek

Aan de hand van dit boek leert u dank zij duidelijke instructies hoe het meest uit de Flight Simulator gehaald kan worden. Ook aandacht voor alle typen vliegtuigen, het gebruik van radio's en navigatieinstrumenten en het gebruik van verschillende scenerieën.

Met als bonus een apart deel waarin de los verkrijgbare Microsoft Aircraft & Scenery Designer behandeld wordt!

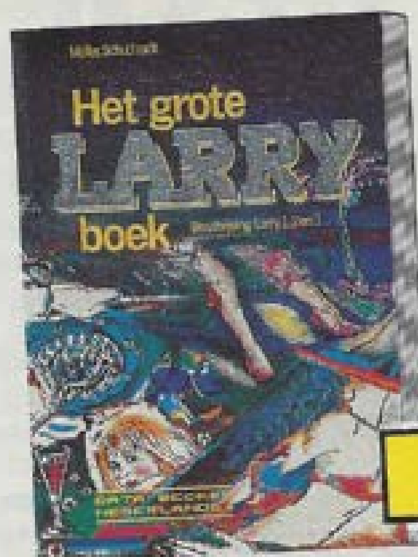
39,90



Het complete SimCity-boek

Dit boek begint bij het begin en helpt de beginnende burgemeesters hun eerste steden bouwen. Gevorderden kunnen zich verdiepen in de verbetering van hun ontwerpen en de factoren waarmee ze dan rekening moeten houden. Ze worden uitgedaagd om complexe stedebouwkundige hoogstandjes te maken. Met adviezen van de experts!

34,90

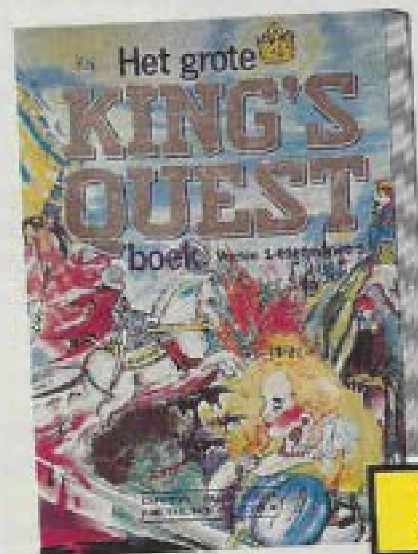


Het grote Larry-boek

VIERDE DRUK.

Met dit boek stort u zich in een van de populairste spelletjes voor de PC, Atari ST en Amiga: *Leisure suit Larry*, versie 1 t/m 3. De volledige oplossingen worden niet geheim gehouden!

29,90



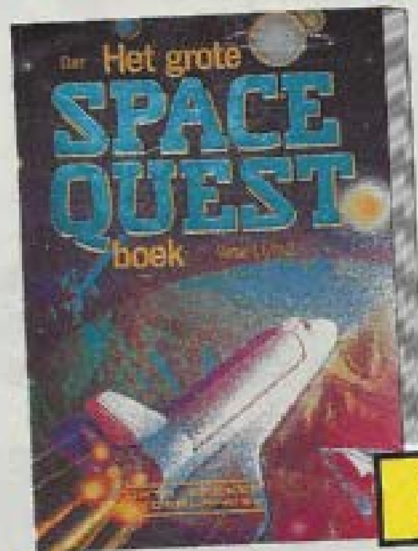
Het grote King's Quest-boek

TWEEDE HERZIENE DRUK.

Voor diegenen die alles willen weten over hoe je dit spel het beste kunt spelen. Het boek behandelt alle vijf verkrijgbare King's Quest-versies en ook de oplossingen worden u niet onthouden.

Met vele afbeeldingen, ook met VGA Graphics!

29,90



Het grote Space Quest-boek

Dit boek helpt u op weg met *Space Quest I t/m III* en biedt de oplossingen van elk spel. Ook in deze uitgave vele plaatjes die het spel verduidelijken.

29,90

Vul de bon in voor meer informatie over de Data Becker-produkten.

BON VOOR MEER INFORMATIE

Naam: ______________________

Adres: ______________________

Postcode/Woonplaats: ______________________

Telefoon: ______________________

In gefrankeerde envelop opsturen aan:
Data Becker Nederlands
Postbus 8411, 3503 RK UTRECHT
Telefoon: 030 - 470411, Fax: 030 - 410018

DATA BECKER NEDERLANDS

A.W. Bruna Uitgevers B.V.

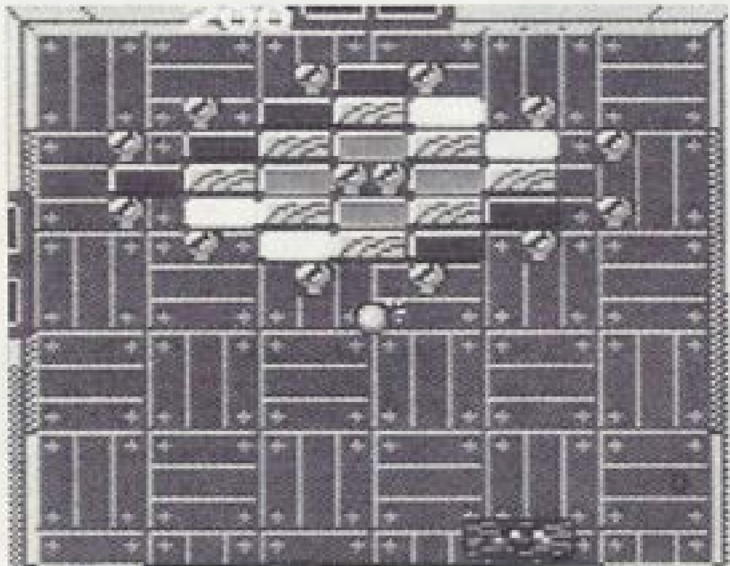
VERKRIJGBAAR IN ELKE BOEKHANDEL EN COMPUTERSHOP

HS

Sega Game

WOODY POP

HOOFDFIGUUR WOODY POP BINDT DE STRIJD AAN MET EEN JALOERSE MACHINE DIE VOLSTREKT ONTSPOORD IS.



De verpakking van het spel toont een aantal opwindbare tinnen soldaatjes en wat robots die zo lijken te zijn weggelopen uit de film *Alice in Wonderland*.

Laat u zich hierdoor echter niet van de wijs brengen, want *Woody Pop* is niets anders dan een variant op het klassieke spel *Break Out*, een spel waarin de speler moet proberen de muur boven in beeld steen voor steen omver te halen door een bal met behulp van een 'batje' tegen de stenen aan te laten kaatsen.

In *Break Out* zijn verschillende bonussen te verdienen door het vernietigen van bepaalde stenen, bijvoorbeeld een groter batje, raketten waarmee men stenen aan gruis kan schieten, lijm waardoor de bal op het batje blijft plakken om zo doeltreffender te kunnen richten, of het tegelijkertijd in het spel hebben van meerdere ballen.

Om het geheel nog wat moeilijker te maken bevatten sommige velden stenen die onverwoestbaar zijn en/of stenen die meerdere keren geraakt moeten worden voordat ze zich gewonnen geven.

OUT RUN

NOG ZO'N KLASSIEKER. DITMAAL VAN SEGA ZELF. JAREN GELEDEN BAARDE DIT SPEL IN DE SPEELHALLEN NOGAL WAT OPZIEN DOORDAT MEN IN EEN MODEL VAN EEN FERRARI PLAATS NAM. DANKZIJ DE NODIGE HYDRAULISCHE SYSTEMEN BEWOOG DE KUIP LEVENSECHT MEE MET DE STUURBEWEGINGEN DIE DE SPELER MAAKTE. ALLEEN HET OVER DE KOP SLAAN WERD GELUKKIG NIET GESIMULEERD.

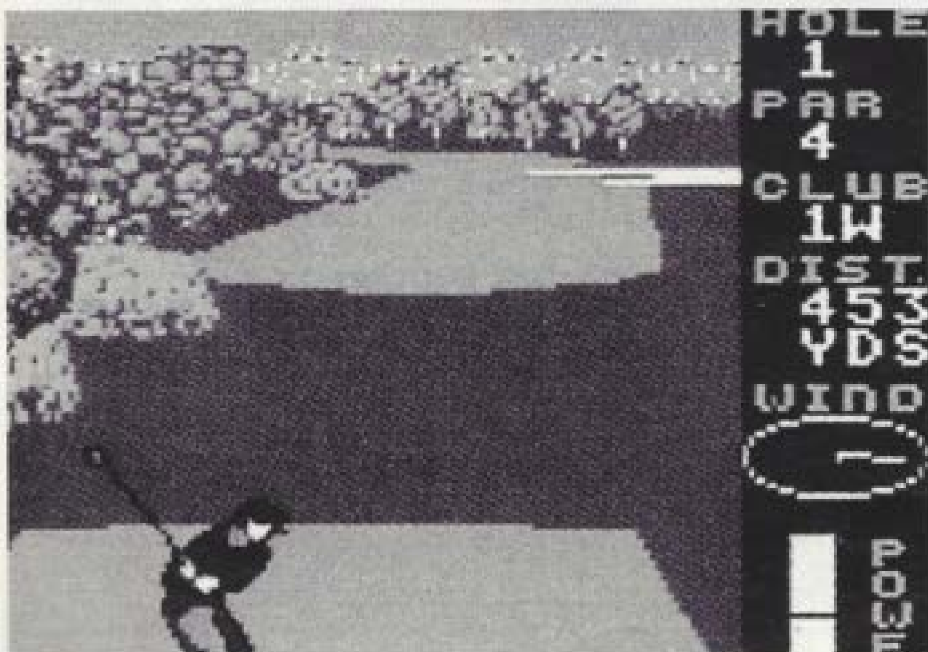
Out Run is inmiddels voor de meeste computers verkrijgbaar terwijl er ook nog een paar opvolgers zijn verschenen. De nieuwste variant, *Out Run Europa*, is kortgeleden door U.S. Gold uitgebracht. (Zie voor een recensie hiervan pagina 16.)

In het oorspronkelijke *Out Run* moest de speler proberen binnen een vastgestelde tijd de finish te bereiken. (Goh, verrassend scenario voor een racespel. Red.)



Wat *Out Run* onderscheidde van andere race-spellen was het feit dat men op een aantal punten één van de twee afslagen moest kiezen voor het volgende deel van de race. Afhankelijk van de gekozen afslag kwam men terecht in een etappe die zo zijn eigen problemen kende. In feite bepaalde de speler hierdoor min of meer zelf de moeilijkheidsgraad van het spel.

WORLD CLASS LEADERBOARD



***LEADERBOARD* VAN HET AMERIKAANSE SOFTWAREHUIS ACCESS WAS JARENLANG HET GOLFSPEL WAARAAN DE KWALITEIT VAN ANDERE GOLFSPELLEN WERD AFGEMETEN, NET ZOALS DE VOETBALSPELLEN VAN TEGENWOORDIG NOG STEEDS STEEVAST MET *KICK OFF* VAN ANCO WORDEN VERGELEKEN.**

Voor *Leaderboard* verschenen destijds een aantal datadiskettes en er werden een paar verbeterde versies op de markt gebracht.
De laatste versie heette *World Class Leaderboard*. Deze is onlangs op de markt gekomen voor het Sega Master Systeem (zie de recensie op pagina 32/33).

World Class Leaderboard komt zeer binnenkort ook uit voor de Sega Game Gear. Het spel is in alle opzichten identiek aan de versie voor het Sega Master Systeem, dus wij verwijzen u naar de recensie hiervan voor meer informatie.

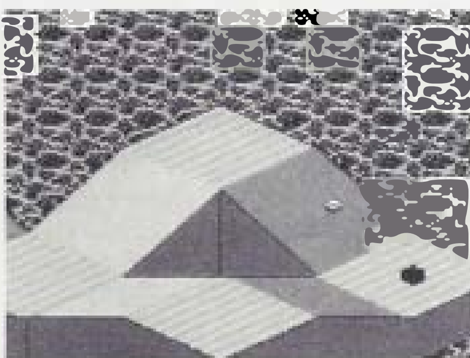


VOOR DEZE DRAAGBARE SPELCOMPUTER VAN SEGA LIJKT DE STROOM SOFTWARE NU EINDELIJK OOK EEN BEETJE OP GANG TE KOMEN. WELISWAAR KONDEN WE NOG NIET DE HAND LEGGEN OP SPELLEN DIE KLAAR WAREN VOOR EEN RECENSIE, MAAR ER KOMEN DE NODIGE SPELLEN AAN.

EEN KORT OVERZICHT VAN EEN AANTAL VAN DE BINNENKORT TE VERSCHIJNEN SPELLEN VOLGT HIERONDER.

PUTT & PUTTER

MIDGET-GOLF, DIE TYPISCHE VAKANTIE-BEZIGHEID, IS AL VAKER HET ONDERWERP VOOR EEN COMPUTERSPEL GEWEEST. EEN GOED VOORBEELD IS HET SPEL *ZANY GOLF* VAN ELECTRONIC ARTS DAT BEHALVE VOOR DIVERSE HUISCOMPUTERS OOK AL WERD UITGEBRACHT VOOR DE SEGA MEGA DRIVE (ZIE HIERVOOR DE RECENSIE IN HOOG SPEL 4.)

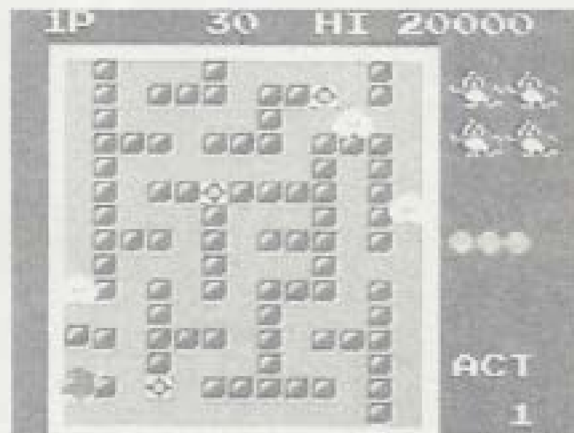


Eerlijk gezegd heeft midget golf niet bijster veel te maken met golf. Het wordt op korte baantjes gespeeld die de meest exotische vormen hebben. Vaak worden hindernissen als windmolens en 'loopings' gebruikt om het de speler zo moeilijk mogelijk te maken om het balletje in de hole te laten verdwijnen.

Om al te zware nederlagen te voorkomen zijn langs de banen opstaande randen aangebracht. Hierdoor krijgt midget golf ook iets van biljarten, aangezien men de bal vaak via deze banden naar zijn einddoel moet spelen.

PENGO

IN HET SPEL *PENGO* SPEELT MEN DE ROL VAN DE GELIJKNAMIGE PINGUIN DIE IN EEN LASTIG PARKET ZIT. HET ARME DIERTJE WORDT NAMELIJK ZWAAR OP DE HUID GEZETEN DOOR EEN BENDE NIETS EN NIEMAND ONTZIENDE BUITENAARDSEN, DE 'SNO-BEES'.



Al zijn soortgenootjes zijn reeds ten slachtoffer gevallen aan de vraatzuchtige monsters. Pengo kan alleen nog wat bescherming vinden in het doolhof waarin hij rondloopt. Dit labyrint wordt getoond in vogelvlucht. De muren bestaan uit ijsblokken en dat blijkt zo zijn voordelen te hebben. Pengo ontdekt al snel dat hij zijn achtervolgers kan pletten tussen twee blokken ijs. Hij hoeft zo'n blok alleen maar op het juiste moment te verschuiven om zijn belager te verschalken.

Aangezien men geen twee ijsblokken tegelijk kan verschuiven, noch een ijsblok naar zich toe kan trekken, vereist het spel toch nog het nodige inzicht van de speler. Het is dan ook aan te raden het hoofd koel te houden.

Master Gear

Eindelijk een Sega Game Gear van de goede Sinterbaas gekregen, blijkt dat er eigenlijk nog niet zo gek veel spellen voor te koop zijn.

Dankzij de Master Gear, welke overigens niet door Sega vervaardigd wordt, verdwijnt een niet gering probleem uit deze wereld.

De Master Gear is een in Taiwan ontwikkelde adapter waardoor het mogelijk is spellen voor het 8-bit Sega Master Systeem op de draagbare Game Gear te spelen.

We hebben de Master Gear op een groot aantal spellen getest en de conclusie is: het werkt! Niet altijd echter, bij sommige spellen wil af en toe wel iets fout gaan, maar meestal blijft dat beperkt tot het verdwijnen van wat beeldlijnen aan boven- en onderzijde van het scherm. Het spel blijft dus wel degelijk speelbaar.

Voor wie een Game Gear plus een Sega Master Systeem heeft, is de Master Gear dé oplossing. Niet alleen kunt u nu uw favoriete Sega Master Systeem spellen onderweg spelen, ook heeft u onmiddellijk een gigantisch aantal spellen voor uw Game Gear beschikbaar!



PRODUKT INFO

Fabrikant: ??
Master Gear Adapter ƒ 99,00/Bfr 1999

de Kerker

Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel? In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'ers hun problemen kwijt. Heeft u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!

Potverju, een klacht over mijn persoonlijkheid! Dat kan dus niet, beste lezers! Iemand heeft zich beklaagd over het feit dat mijn naam Mithrandir is. Wat is er fout aan zo'n goddelijke naam? En dan stoort hij zich voornamelijk aan het feit dat de betekenis in het Eldar de grijze pelgrim is. Hij neemt dan ook aan dat ik noch grijs noch een pelgrim ben. Helaas, ik ben wel degelijk grijs en zwerven doe ik ook al jaren. Nog even zo doorgaan, m'n beste en je staat op gelijke (intellectuele) voet met dat gedrocht Gilen Lwid!

Verder had Martijn (het personage dat klaagde) een link naar Tolkien gelegd en hij vroeg zich af welke spellen verschenen waren met als achtergrond de wereld van Midden Aarde. Welnu, voor zover ik weet zijn dat *The Hobbit* (tekstadventure met plaatjes), *Morra*, *Lord of the Rings I*, *Lord of the Rings II* (rollenspellen) en *War in Middle Earth*, een strategiespel. Als iemand er nog meer weet hoor ik dat graag.

Over naar het serieuze gedeelte van deze bladzijde. Hints en Tips.

Bard's Tale I

Ik wil deze rubriek beginnen met wat antwoorden op raadsels voor het klassieke Computer-RPG *The Bard's Tale I*. Met dank aan Michiel Hakkens.

De naam van de Mad God is Tarjan.

Dan nog wat antwoorden:
SINISTER
VAMPIRE
SKULL
STONE GOLEM
CIRCLE
BUY
LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED
THOR
SPECTRE SNARE

Hopelijk heeft u de vragen. Dank Michiel, ik denk dat heel wat spelers nu eindelijk dit spel af kunnen maken.

Bard's Tale III

Voor degenen onder u die dit moeilijke spel met helemaal op eigen kracht kunnen oplossen hier een handige truc van Marc Nijeboer uit Hattem. Hij schreef:

"Geachte Mithrandir,

Voor *Bard's Tale 3* heb ik de volgende truc: Zorg dat één persoon de beste zwaarden, schilden, helmen en dergelijke heeft, plus al het goud. Ga dan het vluchtelingenkamp (refuge) binnen en zet die persoon daar af. Ga weer naar buiten en zet de schijf op *write-protect* (zet het zwarte schuifje op de 3,5" disk zo, dat er een gaatje te zien is. Bij een 5,25" diskette moet het stukje aan de zijkant worden afgeplakt. Mithr.).
Ga nu weer naar binnen en zorg dat de goederen naar de andere groepsleden gaan door het lid op te nemen, de wapens weg te geven en het lid weer te dumpen. Doe dit net zo vaak totdat iedereen goed is uitgerust en neem daarna het lid weer op in de groep. Ga naar buiten zet de schijf weer op *write-enabled* en ga nog één maal naar binnen. Nu staat op de disk dat iedereen rijk is en de beste wapens heeft."

Bedankt, Marc voor deze nuttige tip.

Martian Dreams

Over dit prachtige spel van Origin kreeg ik nogal wat vragen. De meest voorkomende was wel die welke onder andere Robert Braune uit Beetsterzwaag omschreef:

"Beste Mithrandir,

Ik zit vast bij het spel *Martian Dreams*. Het gaat om het herstellen van de elektriciteit op de planeet. Ik denk dat ik weet hoe dit moet maar het lukt me niet. Ik heb de transportband al hersteld en ik denk dat ik nu kolen in de oven moet doen maar ik kan de kolen niet optillen."

Beste Robert, er ligt nogal wat gereedschap op Mars. Het is dan ook de bedoeling dat je het gebruikt. Met een schep en een kruiwagen kun je de kolen op de juiste plaats krijgen. Dit moet je een keer of wat doen en dan start de fabriek weer op. Nu neem je de tang, de rubber handschoenen en de rol elektriciteitsdraad en ga je naar boven naar het zendstation. Met deze zaken herstel je de verbroken verbinding. Hiermee is dan de elektriciteit op Mars weer hersteld.

Ultima

Ultima III - The Exodus wijkt al van de eerste twee delen uit de serie. Voor het eerst wordt het groepsidee geïntroduceerd. De speler neemt het niet meer in zijn eentje op tegen de hordes vijanden maar maakt, net als in een normaal D&D, deel uit van een groep. Vier personages, karakters, vormen de basis voor dit spel. Na het samenstellen van de groep begint het spel pas goed. Voor de tips ga ik ervan uit dat u al wat ervaring hebt binnen *Ultima III*, alhoewel dit voor de niet ingewijde koeterwaals tot gevolg zal hebben. Sorry, ga langs af maar incasseer geen 200 gulden (ouderwets Monopoly); beter eigenlijk nog, ga naar de softwareboer en koop *Ultima III*.

Een aantal spelers heeft moeilijkheden met het vinden van de "Marks". De "Mark of Kings" vindt u in de lava dungeon op de laagste verdieping, de "Mark of Fire" bevindt zich in de Oost eiland dungeon, verdieping 8. Soms kan men de marks ook op andere plekken vinden.

Overigens vindt u in de dungeons drie verschillende soorten fonteinen:
Vergif: *Yuck! Horrible!*
Tegengif: *Ah! That's nice*
Terugwinnen hitpoints: *How wonderfull!*

De verloren stad Ambrosia is een doel waar iedere Ultima III speler naar op zoek is. Om in Ambrosia te geraken zult u de draaikolk moeten vinden. Eén van de dingen die men hiertoe moet ondernemen is een piratenschip aanvallen. Overmeester de bemanning en vaar naar de eilandjes. Graaf en u zult de "Exotic" wapens en uitrusting vinden. Op dit moment kunnen monniken en tovenaars maar beter meteen de "Exotic" uitrusting aantrekken. De draaikolk vinden is hierna het volgende doel. Deze draaikolk transporteert u naar Ambrosia, de stad met de vier altaren. Gebruik een "gem" om de draaikolk wat sneller te vinden. Zorg ervoor dat uw karakters genoeg goud bij zich hebben. U kunt veel krijgen in de altaren. Sterkte, wijsheid, handigheid en intelligentie kunnen vergroot worden - maar U zult hiervoor fors moeten betalen.

Ongure

Tot slot wilde ik toch nog even een korte opmerking kwijt aan het adres van een van mijn zogenaamde collegas hier bij Hoog Spel. Het abominabele sujet Ghlen Lwidom precies te zijn, die mijn zondagse robe beschreef als een motlige - voorzichtig uitgedrukt - stofjas. Pah! Ik loop tenminste niet in een rok met kniekousen terwijl iedereen in de zeer wijde omgeving kan ruiken dat mijn lievelingsdrank bepaald geen melk is. Genoeg woorden vuil gemaakt aan dat ongedierte.

Tot kerkerens,

Mithrandir

JE FAVORIETE CD KLINKT BETER OVER JE PC





SOUNDBLASTER PRO

- Volledig stereo
- Digitaal geluidsuitvoer - 4KHz tot 44.1KHz
- Digitaal geluidsinvoer - 4 tot 44.1KHz
- 22 kanalen FM synthesizer
- Midi interface
- Joystick poort
- CD-ROM interface
- Ingebouwde stereo versterker
- Midi-kit & Voyetra Jr. sequencer
- Volledig compatible met oude Sound Blaster
- Veel standaard software

De PC als professionele sound-studio. Full-stereo, 24 sporen en met een geluidskwaliteit waar menige stereo-installatie het tegen aflegt. De Sound Blaster en de Sound Blaster PRO zijn beslist geen gewone geluidskaarten. Zelfs je favoriete CD klinkt beter over je PC. Wil je samplen, geluidseffekten toevoegen, mixen of zelf muziek maken? Met de Sound Blaster kun je werkelijk alle kanten op. De Sound Blaster en de Sound Blaster PRO zijn momenteel de enige twee kaarten die worden ondersteund door de Microsoft MULTI-MEDIA standaard. Vraag er naar bij je dealer of stuur de info-coupon op.

SOUNDBLASTER 2.0

- Digitaal geluidsuitvoer - 4KHz tot 44.1KHz
- Digitaal geluidsinvoer - 4KHz tot 15KHz
- 11 kanalen FM synthesizer
- Adlib compatible
- Midi interface
- Joystick poort
- Ingebouwde stereo versterker
- Optioneel C/MS 12 kanaals stereo (Game Blaster)
- Optioneel Midi-kit voor aansluiting van keyboard
- Veel standaard software

SOUND BLASTER

BEL VOOR DEALER IN UW OMGEVING:
TEL: 010 - 4623478
FAX: 010 - 4376926

INFO-COUPON

Stuur mij alle informatie over:

☐ De Sound Blaster ☐ De Sound Blaster PRO.

Naam: ____________

Adres: ____________

Postcode: ________ Woonplaats: ________

Stuur deze coupon in een gefrankeerde envelop aan:
Walop Electronics B.V.
Innsbruckweg 40-42 3047 AH Rotterdam.



1563

MIGHT & MAGIC III IS EEN RPG OFTEWEL ROLLENSPEL. DE BEDOELING VAN ZO'N SPEL IS DAT U IN DE HUID VAN IEMAND OF IETS ANDERS KRUIPT EN DAN ALLERLEI AVONTUREN BELEEFT. OMDAT NIEMAND NOU EENMAAL ECHT GEWOND MAG RAKEN BIJ HET SPELEN VAN ZO'N SPEL IS EEN SYSTEEM VAN CIJFERS UITGEDACHT. CIJFERS DIE KRACHT, UITHOUDINGSVERMOGEN, INTELLIGENTIE ET CETERA VAN EEN WEZEN UITDRUKKEN.

Dit geldt zowel voor rollenspellen die met een groep mensen worden gespeeld als voor de computerversies. Deze cijfervoorstelling zorgt er zelfs voor dat een RPG vrij eenvoudig om te zetten is in een computerversie. En omdat de computer zo goed kan rekenen, is het niet verwonderlijk dat hij steeds meer verschillende cijfers ging bijhouden. Maar de cijfers zorgen er natuurlijk niet voor dat de computerfiguren meer gaan leven voor de verschillende spelers. Het wordt eerder steeds moeilijker om te zien wat een bepaalde eigenschap nu voor invloed heeft.

ANDERE MANIER

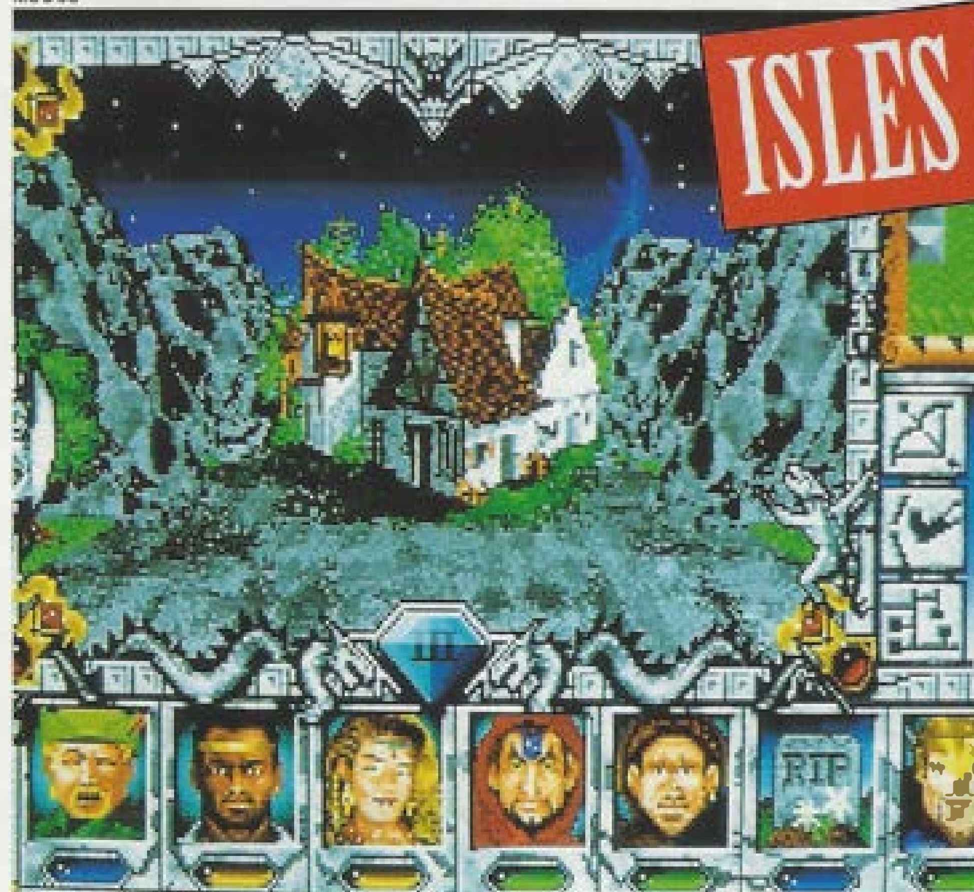
New World Computing heeft over deze zaken lang en diep nagedacht. En het resultaat Might & Magic III mag er dan ook zijn. U reist met een groep van maximaal acht wezens door de wereld van Terra. U ziet onderin het beeld een pasfoto van elk van deze wezens. Hierop kunt u niet alleen zien hoe ze eruit zien, maar ook of ze wel of niet gezond zijn. Elke figuur heeft namelijk een aantal verschillende gelaatsuitdrukkingen. Deze zijn zeer fraai uitgevoerd maar ook heel komisch. Als bijvoorbeeld een van de figuren vergiftigd is, dan laat hij zijn tong uit zijn mond hangen en kijkt scheel. Dit zorgt ervoor dat u in een oogopslag kunt zien of iemand wel of niet gezond is op een wat meer realistische manier dan de cijferweergave 3/112.

De werelden van Might & Magic zijn altijd van het driedimensionale soort geweest. Dit betekent dat u de wereld ziet zoals de voorste figuur in uw groep. In het verleden kon u zomaar tegen monsters oplopen, maar nu ziet u monsters al in de verte aankomen. Het is moeilijk om te beschrijven hoe het is om in een donkere onderaardse gang in de verte iets te zien wriemelen, maar het is te ver weg om te zien wat voor monsters het zijn, laat staan hoeveel... Gelukkig kan er dan onmiddellijk door iedereen die een boog heeft, op ze geschoten worden. Als u dit doet dan ziet u de pijlen wegvliegen. Ook een toverspreuk kan op de monsters losgelaten worden en deze effecten zijn goed te zien op het scherm. U kunt natuurlijk proberen weg te rennen, maar dat is lang niet altijd de beste oplossing. Af en toe moet er gevochten worden. In dit deel van het spel zijn de cijfers helemaal weggelaten. Las u vroeger zaken als **Barbarian hits Emu for 12 Hitpoints**, in dit spel ziet u aan de hoeveelheid bloed die rondvliegt hoe hard u een monster geraakt hebt. Op andere punten zijn de cijfertjes niet te vervangen, en ze zijn dan ook nog rijkelijk aanwezig in dit spel, maar ze worden enkel en alleen gebruikt om zaken te bekijken die niets met de actie te maken hebben. Dit heeft natuurlijk het grote voordeel dat het rondlopen en het vechten veel realistischer overkomen.

Om het rondvliegende bloed niet onsmakelijk te laten worden, is voor een hele luchtige animatie gekozen. De monsters zijn weliswaar eng maar ze hebben vrijwel allemaal iets grappigs. Wat te denken van screamers, rondvliegende hoofden die zo hard schreeuwen dat vrijwel iedereen die ze tegenkomt gek wordt. Ook de tekeningen zijn erg mooi en blijven leuk. Een van de grootste problemen die altijd bij mooie plaatjes komt kijken is de snelheid. Gelukkig is hier heel duidelijk rekening mee gehouden. Er wordt continu een zo groot mogelijk deel van de wereld ingeladen, zodat alleen tijdens het verlaten van een stad of een kerker enige vertraging optreedt. Een andere zaak die nogal eens onder de mooie plaatjes te lijden heeft is het verhaal. Nu staat de Might & Magic-serie bekend om de grote hoeveelheid kleinere avonturen om het hoofdavontuur heen. En gelukkig is M&M III geen uitzondering op deze regel. Er is zelfs een goede overloop tussen de verschillende titels uit de serie.

MIGHT & MAGIC III

MS-DOS



Wie al eerdere titels gespeeld heeft zal zijn/haar favoriete toverspreuken weer terugzien. En ook de verschillende kastelen, steden etc. komen weer terug in dit verhaal.

Eindelijk is het dan zover, computerrollenspellen zijn volwassen geworden. Nog nooit werd de spelwereld zo realistisch weergegeven. Pijlen vliegen, bloed spettert en toverspreuken schieten kris kras in het rond. Might & Magic III: Isles of Terra is absoluut een van de allerbeste rollenspellen.

Het spel is zonder meer een nieuwe mijlpaal op het gebied van rollenspellen. Ik denk dan ook dat in de nabije toekomst veel bedrijven een of meerdere van de ideeën uit dit spel zullen overnemen. Tot nu toe is geen enkel RPG erin geslaagd een zodanige wereld te creëren dat het mogelijk is om je echt daar te wanen. Might & Magic III slaagt daar uitstekend in, men heeft veel tijd en moeite besteed om het rekenwerk bij de speler vandaan te houden. En dat is toch waar we in eerste instantie computers voor gemaakt hebben of niet dan... Ik denk dat dit een spel is dat iedereen die computerspellen leuk vindt gespeeld moet hebben. En iedereen die computerspellen helemaal niet leuk vindt moet hier ook maar eens naar kijken, misschien zijn ze toch leuker dan u dacht.

Jan-Willem van Riet

Verslingerd aan Dungeonmaster - jammer genoeg nooit voor MS-DOS verschenen - en compleet idolaat van Eye of the Beholder was het voor M&M III een fluitje van een cent om deze recensente verslaafd te maken. Wie helpt me hiervan af?

In alle opzichten is M&M III uitstekend. Niet alleen inhoudelijk is het avontuur zeer goed, ook grafisch en qua muziek is M&M III perfect. Een waar hoogtepunt op geluidsgebied vormt de openingsspeech van Sheltem, de eeuwige tegenstander.

M&M III hoort absoluut in iedere spellenverzameling thuis!

Karin de Graaf

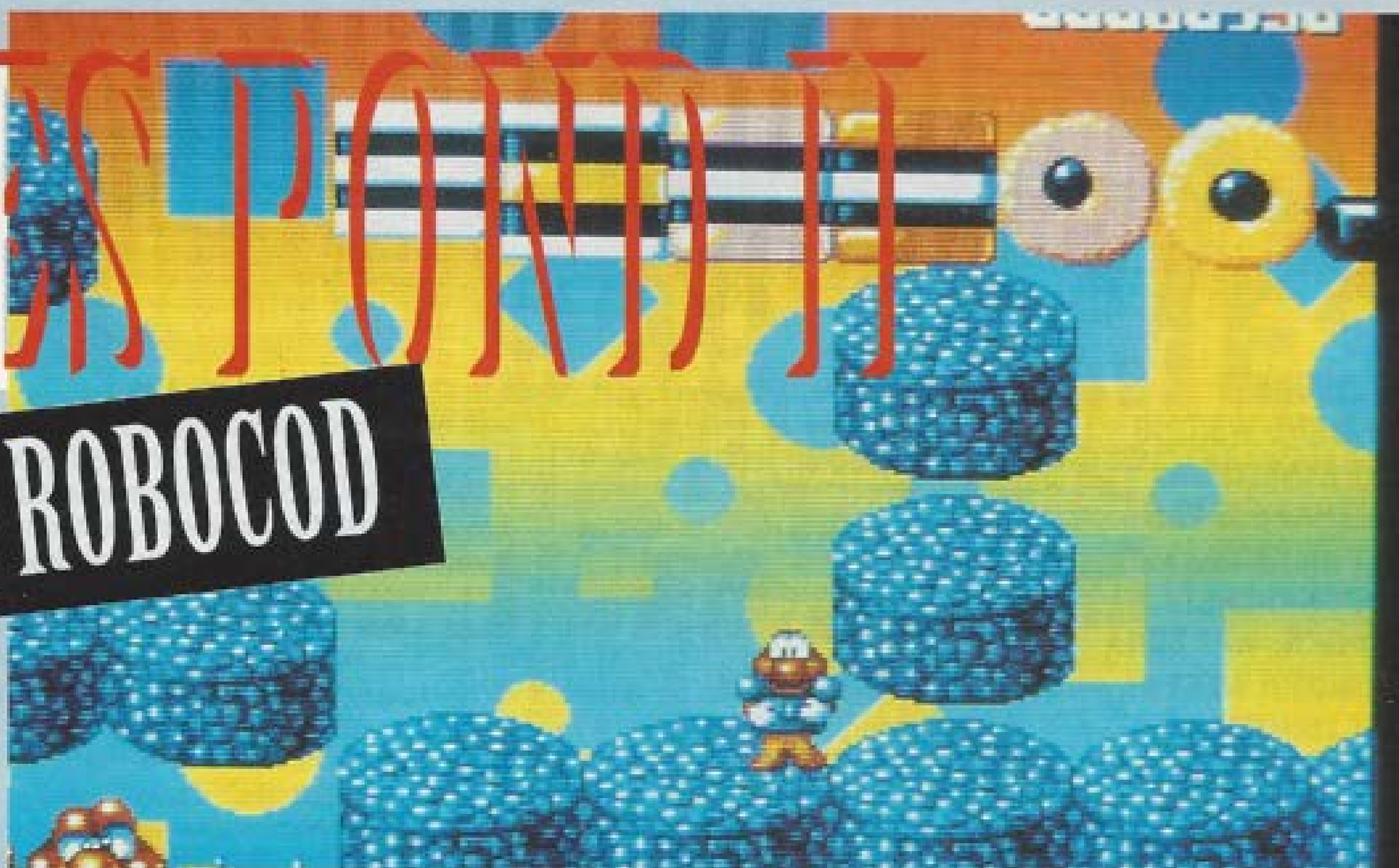
De bediening van het spel is zo eenvoudig dat er alleen een los foldertje wordt geleverd met wat de verschillende functies doen. Verder is er een klein boekje met wat historie dat tevens gebruikt wordt als kopieerbeveiliging. Als laatste is de inmiddels standaard geworden landkaart meegeleverd.

PRODUKT INFO

Fabrikant: New World Computing/US Gold
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 139,00/Bfr 2699
Minimale configuratie: 640K, harddisk
Videokaarten: CGA/EGA/VGA/MCGA
Muziekkaarten: Ad Lib/Roland/Sound Blaster

JAMES POND II

CODENAME ROBOCOD



AMIGA

HET VERHAAL

Nadat James in het eerste deel Dr. Maybe zijn vet heeft gegeven beraamt de bandiet alweer een nieuwe lafhartige daad. Dr. Maybe heeft de gigantische speelgoedfabriek op de Noordpool (juist ja, de werkplaats van de Kerstman) gesaboteerd. Hij heeft her en der 'pinguin-bommen' geplaatst met de bedoeling dat talloze onschuldige kinderen ter wereld het slachtoffer zullen worden van zo'n explosief knuffeldiertje.
De regeringsleiders ontvingen een dreigbrief van Dr. Maybe waarin deze eist dat hij wordt benoemd tot alleenheerser over de Aarde. Zo niet, dan zullen de gevolgen vreselijk zijn.

Bang voor ongelukken zullen talloze ouders afzien van het aanschaffen van Kerstcadeautjes voor hun kinderen. Het is te voorspellen dat het gedrein en gejengel van de kinderen hun ouders overal ter wereld tot complete waanzin zal drijven en uiteindelijk de wereldeconomie zal lamleggen.
De wereldleiders hebben dus geen andere keuze dan toe te geven aan de eisen van Dr. Maybe, hetgeen betekent dat de Aarde in handen van deze gevaarlijke gek zal vallen.

F.I.S.H.

Het bericht van de sabotage bereikt gelukkig op tijd F.I.S.H., het hoofdkwartier van het Ecologisch Beschermingsbureau waarbij James Pond in dienst is.

De geleerden van F.I.S.H. hebben na de eerste confrontatie met Dr. Maybe niet stilgezeten. Ze hebben allerlei accessoires voor James Pond uitgevonden. Wat te denken van een 'Expandosuit' bijvoorbeeld. Dankzij dit revolutionaire pak kan James Pond op het droge in leven blijven. Het 'Expandosuit' bevat bovendien een soort telescopische stelten waardoor het lichaam van James Pond tot ongekende lengte kan worden uitgerekt. Door deze uitvinding is James Pond veranderd in RoboCod.

Ook voor vervoer is gezorgd. Zodra de vleugeltjes van James Pond vermoeid raken, kan hij in een vliegtuig stappen of zich verplaatsen in een auto, dan wel in een badkuip met een turbo-sproeikop. De vervoermiddelen moeten wel eerst worden gevonden en ze zijn niet overal te gebruiken.

HET SPEL

Geheim agent Pond is bij de fabriek aan de Noordpool aangekomen. Het bedrijfspand heeft door zijn hoge torens veel weg van een sprookjeskasteel.
Door heen en weer te lopen en te springen ontdekt James al snel diverse deuren die de toegang vormen voor de verschillende afdelingen van de fabriek. In totaal bevat het gebouw negen afdelingen en bovendien vijf deuren met een vraagteken. De meeste deuren zijn met een stevig hangslot vergrendeld, maar de eerste twee zijn vrij toegankelijk.

Nadat James Pond eenmaal een deur is binnengestapt komt hij terecht in een platformspel waarin steeds een aantal voorwerpen moet worden verzameld voordat de uitgang wordt vrijgegeven. Elk afdeling bevat meerdere sub-niveaus.
Na het completeren van een afdeling komt James Pond weer buiten de fabriek te staan, maar door zijn succesvolle acties is de beveiliging van de fabriek ontregeld, zodat steeds meer deuren toegankelijk worden. In het platformspel kan James Pond gebruik maken van zijn 'Expandosuit' en zich vastgrijpen aan hoger gelegen etages. Maar het pak heeft nog een andere functie. Pond kan zich namelijk als een schildpad terugtrekken in het stalen omhulsel waardoor hij onkwetsbaar wordt en zijn vele vijanden onschadelijk kan maken.

De platformgedeelten worden zo nu en dan afgewisseld met wat andere elementen, zoals het strijden tegen een soort "boss-monster" in de vorm van een grote Teddybeer of een gevaarlijke wedren over het dak van een voortsnellende trein.

Naast de geëffende paden biedt het spel de nodige verrassingen in de vorm van geheime vertrekken en onverwachte doorgangen. Zo lijkt het in een bepaald veld in eerste instantie dat James Pond tussen twee hoge pilaren gevangen zit en geen kant meer uit kan. Totdat opeens blijkt dat hij op een bepaald punt dwars door een pilaar kan heenspringen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Millennium
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/Bfr 1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr 1999

Over andere versies is nog niets bekend



AMIGA

AMIGA RoboCod is een uiterst geslaagde opvolger van James Pond geworden. De graphics zijn zeer kleurrijk, uiterst gedetailleerd en erg gevarieerd. Het ene moment bevond ik me nog in een rijk vol Teddyberen en een moment later wandelde ik rond in een veld dat bestond uit gigantische taarten. Even wennen was het sub-niveau waarin alles een halve slag gedraaid is. RoboCod stuitert daarin tegen een rubberen plafond omdat ook de zwaartekracht een tegengestelde invloed uitoefent.
James Pond II: Codename RoboCod heeft - niet alleen qua atmosfeer, maar zeker ook wat de speelbaarheid betreft - wel wat weg van *Sonic the Hedgehog*, Sega's grote hit voor hun Mega Drive, zij het dat het niet de enorme snelheid hiervan haalt.

De leuke grappen en de nodige geheime kamers die men kan ontdekken, staan mijns inziens garant voor een spel dat niet snel zal gaan vervelen.

Mart Wills

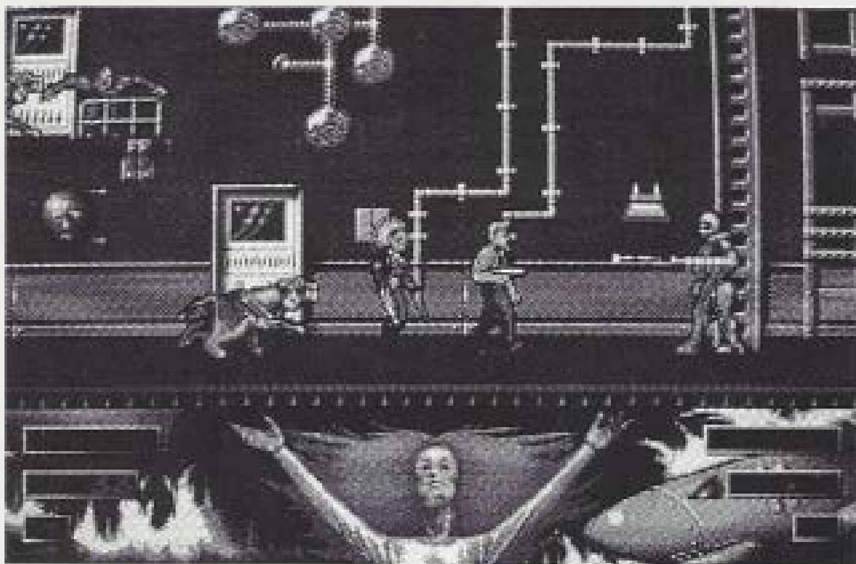
Thunder Jaws

WAT BIJNA NIEMAND WEET IS DAT ATARI DE EIGENAAR IS VAN HET AMERIKAANSE SOFTWAREHUIS TENGEN. WAT BIJNA IEDEREEN WEET IS DAT TENGEN AL JARENLANG VIA ALLERLEI GERECHTELIJKE PROCEDURES IN DE CLINCH LIGT MET NINTENDO. DIE RECHTSZAKEN VRETEN GELD - IN FEITE VECHT TENGEN AAN DAT NINTENDO NIET TOESTAAT DAT IEMAND BUITEN NINTENDO OM NINTENDO SPELLEN MAAKT VOOR DE NINTENDO SPELCOMPUTERS, ZIE OOK DIVERSE ARTIKELEN IN VORIGE HOOG SPELLEN - MAAR ONDANKS DAT MAAKT TENGEN NOG STEEDS SPELLEN, WAARONDER ENIG BEHOORLIJK SUCCESVOLLE TITELS.

In *Thunder Jaws* vervult u een soort James Bond rol. Verborgen in een onderzee-fort heeft ene Madam Q een nieuw en gewaagd plan ontwikkeld; zij is van plan een leger van genetische mutanten te maken en daarmee de wereld te veroveren. Uiteraard dient hiervoor een stokje gestoken te worden en u bent de uitverkorene om dit te doen!

U moet door zien te dringen tot het fort op de oceaanbodem, door de verdediging heen breken en uiteindelijk haar waanzinnige plannen dwarsbomen. Uw chef heeft duidelijk hoge verwachtingen van u! Uw tocht voert niet alleen door diepe oceanen, regelmatig beweegt u zich ook over land tijdens hun oefeningen achteloos rond heeft laten slingeren.

In *Thunder Jaws* bestrijdt u het kwaad op diverse terreinen. Niet alleen treedt u het gevaar onderwater tegemoet, waar uiteenlopende slechterikken zoals Manta's, haaien, duikers en ander rondzwemmend gespuis u het leven zuur maken. Eenmaal doorgedrongen in de vestingen van Madam Q krijgt u te maken met gemaskerde bewakers, robothonden, androidwachters en een uiteenlopende variëteit aan ellende zoals een lavaman, spinnenrobots, Bat- en Vuur-vrouwen. Kortom, het is hard werken. Gelukkig beschikt u over enige verdediging.





voort. Overal komt u haar handlangers tegen, hagedisvrouwen en half-menselijke cyborgs bewaken haar eiland, terwijl cybernetische haaien de omringende wateren doorklieven. Er gaan zelfs geruchten over gigantische bewopende haaien, maar niemand heeft die nog met eigen ogen gezien.

Gebruik uw wapens doelmatig en vergaar vooral de her en der verspreide extra bewapening welke Madam Q's geboefte

U begint met een normale bewapening, maar onderweg kunt u ondermeer Uzi-geweren, vlammenwerpers en granaten oppikken. Ook aan een minder wordende gezondheid - al die volbeffers en haaiebeten maken u ietwat zwakjes - kunt u wat doen, hier en daar vindt u E.H.B.O. kistjes en zuurstoftanks, mocht u ietwat kort bij adem worden.

Tot slot kunt u op de Amiga en Atari ST tezamen met een collega het strijdperk betreden. Madam Q ontdekt dat echter al zeer snel, twee keer zoveel ellende zal het gevolg zijn.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Tengen Software/Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50 / Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50 / Bfr 1799
C64 cass ƒ 39,95 / Bfr 799
C64 disk ƒ 59,50 / Bfr 1199
Over een MS-DOS versie is niets bekend.

Na enige tijd in de weer geweest te zijn met Thunder Jaws sloeg al snel de verveling toe. En ik besefte onmiddelijk waar de titel Donderkaken op slaat: het krakend vastlopen van mijn kaken in een gigantische geeuw van verveling.

Thunder Jaws biedt niets nieuws - biedt in feite helemaal niets - en is ontzettend stompzinnig. De intro beelden en demo zijn, zeker op de Amiga, fraai maar wanneer aan het spelen geslagen wordt is het al snel afgelopen. Wat een ellende!

Zelfs de muziek wordt op den duur irritant!

Dit soort troep moest verboden worden!

Harry d'Emme

AMIGA/ATARI ST

Grafisch zien beide versies er uitstekend uit, waarbij met name de detaillering opvalt. Ook qua muziek en begeleidende geluidseffecten scoort *Thunder Jaws* voldoende, waarbij de ST versie wat achterblijft.

Wat *Thunder Jaws* echter niet heeft is spanning. In feite is *Thunder Jaws* een uitermate middelmatig spel. De onderzee acties zijn beperkt, je zwemt wat van links naar rechts, af en toe wat overhoop schietend. Het is wat druk hier en daar doch echt hectisch nooit en je kunt het op je gemak af. Tot slot nog even een deur openschieten en je betreedt de vesting van Madam Q. Op dat moment wordt *Thunder Jaws* een uitermate zwakke imitatie van *Robocop 2*, een links->rechts bewegend schietspel wat totaal niet kan boeien. Pure verveling en een zere vuurknopduim zijn het gevolg.

Wat mij betreft is *Thunder Jaws* een overbodig produkt, waarmee maar weer eens bewezen is dat zelfs de besten kunnen falen.

Helen Balens

GROTE ATARI LYNX WEDSTRIJD

Het begon een lange tijd geleden: in 1979 was de Atari 2600 spelcomputer het startsein voor een nieuw tijdperk. De carriere van Atari was echter al enige tijd daarvoor begonnen toen Nolan Bushnell zijn *Pong* spel aan cafe's en bars probeerde te slijten. De VCS 2600 is overigens, in een modern jasje en laag geprijsd, nog steeds te koop. Atari's succes bracht de concurrentie op een idee.
Mattel boekte met de Intellivision een bescheiden succesje, maar vele anderen gingen roemloos ten onder. Wie herinnert zich nog spelcomputers als Colecovision en Adam (beide van CBS/Coleco), Vectrex of de Philips G7000?

Atari ging echter door, de 2600 werd gevolgd door de (in Nederland nooit uitgebrachte) Atari 5200 en Atari 7800. Bijna een jaar geleden introduceerde Atari als eerste een draagbare kleuren-spelcomputer, de Atari Lynx.

Ondertussen gonste het weer van de geruchten in Atari land. Nieuwe (spel)computers zoals de Panther en de Jaguar schijnen al weer passé te zijn en in het diepste geheim schijnt gewerkt te worden aan een spelcomputer die zijn weerga niet kent. Misschien is Puma een goede werknaam?

In ieder geval hebben we aan de Lynx een fraai apparaat met zeer mooie spellen, met uitzondering van een voetbal-spel is voor iedere smaak wat te koop.

Wat niet te koop is zijn de unieke Lynx horloges (50 stuks!!) die we van Atari mochten ontvangen. Paul Groen van Atari Benelux stelde echter een voorwaarde toen hij de doos overhandigde: "jullie mogen ze niet zomaar weggeven!"

EN WAT IS ER DAN BETER DAN EEN WEDSTRIJD?

Goed, deze keer een minder simpele. Hierna vindt u een rijtje spelcomputers welke genummerd zijn van 1 tot en met 12. U moet eerst bepalen welke (spel)computers van Atari zijn. Daarna neemt u de cijfers welke voor deze computer staan en nu moet u door middel van een rekenkundige som proberen zo dicht mogelijk bij het magische getal 1979 te komen, waarbij u ieder getal slechts één keer gebruiken mag.

DE COMPUTERS ZIJN:

1. Coleco
2. Lynx
3. VCS 2600
4. Audiosonic
5. VCS 7800
6. Game Gear
7. TurboGrafX
8. VCS5200
9. Vectrex
10. C64GC
11. Neo Geo
12. 1040STE

Stuur uw oplossing voor 1 februari 1992 naar Hoog Spel, Lynx wedstrijd, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam.

De VIJFTIG inzenders die het dichtst het magische Atari getal 1979 weten te benaderen krijgen als prijs zo'n uniek Lynx horloge.

Medewerkers van Hoog Spel, Rangeela BV en Atari Benelux BV zijn van deelname uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

DOKTER STIKKIE WEET



Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais.

Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van hetzelfde spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

Iedere met name genoemde inzender kan een verrassing verwachten.

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips.
Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Joypadbewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

ARKANOID: THE REVENGE OF DOH MS-DOS

Tik voordat u het spel opstart RUNCHEAT C in voor oneindige levens. Met dank aan Bob Nagler, Kapellen (België).

BACK TO THE FUTURE AMIGA

Van onze vaste Amiga freak Marc 'Mr. Mon the Amiga' Effing uit Enschede weer een stortvloed van tips en cheats, onder andere voor BTTF2, BTTF3, UNREAL en LOT. We beginnen met *BTTF 2*, zie voor de rest elders. Pauzeer het spel en tik in THE ONLY NEAT THING TO DO voor onbeperkte Marty's. Om naar een ander level te gaan gebruik: u <SHIFT>+<Z>.

BACK TO THE FUTURE 3 AMIGA

Om naar een volgend level te komen tikt u de volgende teksten in tijdens het titelverhaal.
Level 1: ROTTEN CHEAT
Level 2: LOUSY CHEAT
Level 3: LOW DOWN CHEAT

BAD DUDES NINTENDO NES

Een nieuwe ster aan het tip firmament is Alfard Braam uit Mulderberg. Een fors aantal tips, waarvan een paar zeer nuttig bleken. Zo ook deze, naast Alfard's tips voor *DD3* en de *SMB2*.

Voor 64 levens doet u op joystick 2 *B, A, Omhoog, Omlaag, Omhoog, Omlaag* en vervolgens op joystick 1 *START*.

BLUE LIGHTNING LYNX

Dit spel schijnt de gemoederen bezig te houden. Reeds in Hoog Spel 3 plaatsten we de tips van Dries Grève uit Deurne (België), die verstaafd is aan dit spel.

Missie	Gevecht	Code
Mission 1:	Dog Fight	AAAA
Mission 2:	Bombing Run	PLAN
Mission 3:	Convoys	ALFA
Mission 4:	Canyon Run	BELL
Mission 5:	Islands	NINE
Mission 6:	Courier	LOCK
Mission 7:	Top Secret	HAND
Mission 8:	Night Run	FLEA
Mission 9:	Battlefield	LIFE

CAPTAIN SKYHAWK NINTENDO NES

Ariën Moor uit Rotterdam vreet van geen ophouden nadat ik de vorige keer zijn Game Boy Turtles tips geplaatst heb. Dus kreeg ik weer pakken papier van hem, gelukkig waren het nuttige tips. Behalve dan de tip over *Super Spike V'Ball*, daar begreep ik werkelijk de ballen van.

Om naar het volgende level in *Captain Skyhawk* te komen drukt u tijdens het spel op controller 1 *A* en *B* en tegelijkertijd op controller 2 *Omhoog* in.

Om negen levens en ALLE wapens te krijgen druk u op *START* en vervolgens, wanneer de woorden CAPTAIN en SKYHAWK elkaar raken *Omlaag* en *A*.

CHUCKROCK AMIGA/ATARI ST

Een aardige cheat om oneindige energie te krijgen is door tijdens het titelscherm SHE LOVES CLEANING WINDOWS in te tikken. Heb dank, Martin Caarels uit Zaandam.

Van Jeroen van Son uit Bilthoven nog wat aanvullingen op bovenstaande tip. Door tijdens het spelen van het bandje de volgende teksten in te tikken krijgt u aardige resultaten.

ESTRANOU kunt vliegen. U zet dit met <LINKER SHIFT> aan en uit
UNCLE SAMS Oneindige energie
MORTIMER Zone selecteren met behulp van de functietoetsen. <F1> is zone 1, <F2> zone 2 etcetera.
TURN FRAME Level selecteren met behulp van de cijfer toetsen. <2> voor level 2 et cetera.

DOUBLE DRAGON III NINTENDO NES

Wanneer u in de helikopter gezogen dreigt te worden drukt u op *START*, wacht VIER seconden en de deur is wederom gesloten.
Om door te gaan, waar u gebleven was druk u op de volgende levels op joystick 2 deze toetsen in:

Level 1-3: *Omhoog, Rechts, Omlaag, Links, A* en *B*
Level 4-6: *Omlaag, Links, Rechts, B, A* en *A*
Level 7-9: *A, A, B, B, Omlaag, Omhoog, Rechts, Links*

DRAGON BREED AMIGA/ATARI ST

Dankzij Pascal Bies (Hengelo) weer wat opluchting onder de vuurknop'anaten. Pauzeer het spelen tik REM. U heeft nu oneindige levens, bovendien gaat u door op <N> te drukken naar een volgend level.

DYNABLASTER GAMEBOY

Van Patrick Beks uit Maastricht de volgende voor *Dynablaster*: met 35NPSDJD ga je naar Fana.

ELECTROCOP LYNX

Frank Böhm uit Haarlem zond enige codes in voor dit scheurende Lynx spel.

Niveau 1:	poort 1:	2473
	poort 2:	9B74
	poort 3:	8743
Niveau 2:	poort 3	2B7
Niveau 3:	poort 1:	284
	poort 2:	7210
	poort 3:	3939
	poort 4:	8294
Niveau 4:	poort:	0394
Niveau 5:	poort:	6021
Niveau 6:	poort:	0293

ELF AMIGA/ATARI ST

Van Steven en Yvette Bessels (gehuwd of broer en zus?' Prangende vraag!) kreeg ik uitgebreide tips voor het spel dat Helen Balens zo in zijn ban bleek te hebben (Hoog Spel 6, pag. 9). Deze keer het eerste deel, volgende keer meer.

Het Bos
Zoek de ongebraden kip en het vogelzaad. Geef de vogel het vogelzaad en u krijgt de veer. Ruil deze bij de Indiaan voor een kant, welke aan de man op het tedet gegeven dient te worden. U krijgt nu lucifers waarmee het vuur aangestoken moet worden om de kip te braden. Oef! Zo wordt u nog vegetariër! Koop met de gebraden kip de oude wijze om en ga naar het tweede deel.

Zoek de appelpit, het boek en de botte bijl (nodig voor het volgende deel). Geef de appelpit en het boek aan de tovenaar. Je krijgt in ruil hiervoor een appel. Geef deze aan de wachter en ga naar deel drie.

In het derde deel van het bos begint u met het goud te zoeken. Geef dit samen met de bijl aan de scharensliep. U heeft nu een scherpe bijl die u met de landloper voor een toverspreuk ruilt. Val hiermee het monster aan en bemachtig zijn tanden. Geef de tanden aan het opaatje, deze geeft u een waskniiper (slechte deal?) Gebruik deze bij het volgende monster om verder te komen (dus toch geen slechte deal?). U komt nu bij een winkel, in het veld erboven moet u op de bovenste wolk springen en naar links gaan (val er niet af!). Druk de joystick omhoog en WONDER u komt in een bonusveld! Het Boss-monster is BEIBLOB de spin.

Veel plezier, de volgende keer meer!

GARGOYLE'S QUEST GAME BOY

Probeer de volgende passwords eens:

F98X IK6A
EEWYLNAT

RAAD!



04UZLWG7
CINZ4ORW
1EHW AZGL
BTGI.RLDH
4TRHYEXE
GQOCYHTB
F98XIK6A

Zoals u ziet, zelfs het laatste veld is nu bereikbaar. Maar zoals we al in de recensie (Hoog Spel 5, pag. 41) zeiden, het is natuurlijk wel leuk en aardig om zo naar latere velden te gaan, maar het missen van de ervaring van de vorige velden doet u resoluut de das om. Sterkte!

GATES OF ZENDOCON LYNX

Frank Böhm weer in de bocht met een sprotje codes.

ZYBX	BARE	SNAX	ZORT
NEAT	STAX	BYTE	STAB
TRAX	SZZZ	BETA	BOXX
SRYX	RAZE	TRYX	TENT
XRAY	TERA	ZEBA	STAR
NYXX	SSSS	STYX	SEEB
ANEX	SNEX	YARB	ZAXX
YARR	BROT	BREX	STOB
EYES	XTNT	ZEST	BOTZ

GREMLINS AMIGA/ATARI ST

Geef in de hoogste score tabel als naam SINATRA en oneindige levens zijn uw deel.

INDIANAPOLIS 500 MS-DOS

Een uitstekend race-spel, daar zijn we het alen over eens. Franck van Woezik uit Vlissingen kwam met een weemde. Rij niet de snelste auto zo hard mogelijk tegen de kant op. Wanneer alles goed gaat komt u buiten. Ons is het niet gelukt, iemand anders wel?

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE AMIGA

Voer als naam van de eerste speler FIELDS OF FIRE in en noem speler 2 IN A BIG COUNTRY. U gaat nu automatisch door naar de volgende wedstrijd, ook al behoort U niet tot de top tien. Wanneer u speler 1 MONSTER en speler twee SEVENTEEN noemt komt u in een grafisch fraai ruimtespel terecht. In dit verticaal scrollende schietspel moet u zoveel mogelijk rotsblokken uit de weg ruimen.

SILPHEED MS-DOS

In dit snelle arcade actie spel van Sierra On-Line kan best wat hulp gebruikt worden (en Bob Nagler verschaft deze). Met <F9> gaat u naar level 2 terwijl <F10> u naar area drie brengt. Jammer genoeg bleek deze tip bij het exemplaar op ons kantoor niet te werken. Hopelijk hebt u meer geluk.

SONIC THE HEDGEHOG SEGA MEGA DRIVE

De eerste tip voor dit fraaie - alhoewel toch wel wat gemakkelijke - spel is van J.R. Del Castilho (Dordrecht). Druk tijdens het titelscherm Omhoog, Omlaag, Links en Rechts in. Houdt nu de drie vuurknoppen ingedrukt en druk op START. U kunt nu zelf het gewenste level kiezen plus voor eigen muziekjes zorgen. Veel plezier!

STUNT CAR RACER MS-DOS

Zelf al eens geprobeerd een baan te maken? Misschien krijgt deze tip u aan het werk. Ga naar de 'editor' en maak een baan met een halve brug met daarop aangesloten een tunnel. Start de baan en rij met een forse snelheid de brug op. Wanneer alles goed gaat komt u bovenop de tunnel terecht terwijl de tunnel zelf onzichtbaar geworden is. U kunt nu uw tegenstanders onder u voorbij zien schieten.

SUPERCARS C64/AMIGA

C64

Een erotische, deze. Tik als password FONDLE in en ga naar de jongedame die de onderdelen voor de auto verkoopt. Druk met de joystick op een bepaald, zeer ondeugend deel van haar lichaam.... verrassing! Hopelijk hebt u genoeg geld om te kunnen betalen!

AMIGA

Dirk Snijder uit Raamsdonksveer zond een compleet, ingebonden boek in met tips, kaarten en cheats. Bij deze zijn tip voor Supercars.

Level 1: RICH
Level 2: ODIE

SUPER MARIO BROS 2 NINTENDO NES

Dankzij Alfard een handige tip. Wanneer u in wereld 6-3 bent gaat u de trap op; links ziet u nu drijfzand. De truc is nu daar tot het hoofd in te zakken en vervolgens op de springtoets en tegelijkertijd Links te drukken waardoor u zeer voortvarend naar 7-1 verdwijnt.

SUPER WONDERBOY C64

Van Tijn Tacke (Tilburg) een tip voor dit fabelachtische spel dat enkele jaren geleden door US Gold voor de C64 uitgebracht werd en onlangs - volledig terecht - opnieuw uitgebracht werd in de Sega Master Mix verzameling. Volgens Tijn helpt het volgende: spring in het stadje Coastal Town of Barabono aan het eind van het level niet in het water, maar met de steen waar de veer inzit (boven het water) op de wolk. Spring van daaraf op de daken van het stadje en loop helemaal naar rechts. Loop op het dak rond totdat u een lichtflits ziet. U krijgt dan twee rijen hartjes - in sommige versies zelfs oneindig veel - en de vijanden kunnen u niet meer raken. Alleen wanneer de zandloper leeg is verliest u een hartje. Ter verduidelijking bijgaande tekening.

TURTLES MS-DOS

Ook uit Vlissingen kwam de tip dat het verhaal de vorige keer over oneindige energie veel te moeizaam is. Er is een eenvoudigere manier. Eet de pizza op en ga het riool uit. Ga nu weer terug naar het riool en de pizza zal er weer liggen. Dit kunt u herhalen totdat alle padjes weer voldoende op de been zijn.

VENUS THE FLYTRAP AMIGA

Van ons boekwonder Dirk Snijder wat levels:

Level 1: MANTIOS
Level 2: CICADAS
Level 3: PSYLIDS
Level 4: PERIDS
Level 5: SATYRID

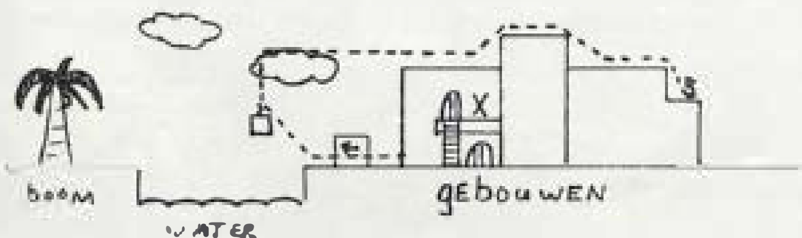
UNREAL AMIGA

Tijdens het scherm met de 'ballen' tikt u ORDILOGICUS; u hebt nu onbeperkte levens terwijl <F1> u naar een ander level brengt. Weer een tip van die Mr. M!

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan achteraf dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.

SUPER WONDERBOY



: STEEN + VEER
: WOLK
X : GEHEIME DEUR
: DEUR
: TRAP
--- : TE VOLGEN ROUTE



Met duizend door de bocht in nachtelijk duister luchtruim

NIGHTHAWK...F-117A...



F-117A

Deze platte en pijlsnel vliegende zwarte driehoek spreekt, zeker na de oorlog in Irak, nog meer mensen aan dan de vorige topsimulatie van MicroProse (*F19 Stealth Fighter*) al deed. De futuristische vorm van de 'nachtvalk' heeft daar veel mee te maken. Door die eigenaardige maar bijzonder functionele vorm en het speciale materiaal waarvan het toestel is gemaakt is het vliegende monster nauwelijks door radar waar te nemen.
En als hij al ontdekt wordt is de machine door zijn hoge snelheid (ruim duizend kilometer per uur) voorbij voor er afdoende maatregelen genomen kunnen worden. De onwaarschijnlijke wendbaarheid en de zware bewapening maken het toestel extra 'onkwetsbaar' en zorgen tevens voor een enorme aanvalskracht.

De Stealth F-117A wordt door al deze kwaliteiten vooral 's nachts en dan meestal als individueel opererend vernietigingswapen ingezet. Een raketbasis, radarpost, vliegtuigbunker of wapenfabriek moet over een zeer goede verdediging beschikken om vernietiging door een Stealth te voorkomen.

VERSCHIL MET F-19

Met de uitgave van deze nieuwe combat flight simulator *F117A* blijft MicroProse bijzonder actueel.

De laatste snufjes in vliegtechnologie en de nog weer mooiere en betere grafische- en geluidsmogelijkheden op nieuwere computers zijn in dit spel verwerkt. Ook al is de simulator geheel herzien, de basismogelijkheden uit *F19* zijn gebleven.
Natuurlijk is de jongste oorlog in Irak in een aantal te kiezen operaties toegevoegd.
Ook de laatste ontwikkelingen op technisch gebied zijn aan de Stealth zelf en aan de simulator meegegeven. Zo is de computerbesturing (zonder de vier boordcomputers is de F-117A overigens 'in het echt' ook niet te besturen) sterk verbeterd en zorgen speciale schilden voor snelle afbraak van door de motoren uitgebraakte hitte. Een lang hittespoor van een straaljager is een goed houvast voor vijandelijke infrarood apparatuur en vervolgens voor de ook al niet vriendelijke hitte-zoekende raketten. Er is in de Nighthawk alles aan gedaan om die uitstoot van hitte tot een minimum te beperken.

OEFENEN

Als de echte Stealth zonder de vier standaard aanwezige boordcomputers voor een ervaren piloot al onbestuurbaar is, hoe kunnen 'toetsenbordvirtuozen' als u en ik het zwarte monster dan in de lucht houden?
Daarvoor is door MicroProse een handvol uitstekende trainingsvluchten in de simulatie opgenomen!
De oefenvluchten zijn via het handboek keurig van begin tot eind te volgen. Voorbereiding, opstijgen, naar het doel vliegen en landen worden stap voor stap doorgenomen. Alles met verschillende realistische tips en nuttige aanwijzingen. Er is zelfs gedacht aan enkele oefeningen tijdens de eerste vluchten om nader kennis te maken met de instrumenten en de besturing.

Tijdens de oefenmissies kunt u alles normaal besturen maar mag u ook alles verkeerd doen. U heeft namelijk drie aangename voordelen boven een normale missie. De eerste verrassing is dat u niet kunt neerstorten. Het toestel corrigeert geheel zelfstandig uw iets te lang aangehouden duikvlucht en zal op tweehonderd meter van de grond recht trekken.
De machine blijft uit eigener beweging op een hoogte van tweehonderd meter boven de grond vliegen tot u bent uitgeslapen(?) en de besturing van het toestel zelf weer over kunt nemen.

ONSCHENDBAAR

Als tweede voordeel mag de onschendbaarheid tijdens de trainingsvluchten worden genoemd.

Alle op u afgevuurde projectielen deren het toestel niet. Af en toe is het geluid van een inslag te horen maar uw nachtvogel zal, al dan niet rustig, gewoon doorvliegen. In elk geval zal hij niet neerstorten.

Het derde grapje is de brandstof en de bewapening. Mocht u van die oorlogsingrediënten iets tekort komen tijdens een oefenvlucht, geen nood. Met een simpel toetscommando is alles weer tot de rand vol, een trucje dat u tijdens een trainingsvlucht net zo vaak kunt gebruiken als u wilt.
Het lijkt kinderachtig om van deze mogelijkheid gebruik te maken maar dankzij die hulpmiddelen kunt u gemakkelijker langer en beter trainen. Er zijn tijdens het vliegen genoeg andere dingen om aan te denken dan aan de brandstof en/of wapenvoorraad. Het landingsgestel bijvoorbeeld. Als dat tijdens de vlucht uit blijft staan kan het bij zeer hoge snelheid afbreken.

MISSIE-KEUZE

Het programma Nighthawk F-117A Stealth Fighter 2.0 heeft, na de bijna verplichte trainingsvluchten, een ruime keus aan zogeheten missies. De meeste van die vluchten zijn realistische oorlogsvluchten.



NIGHTHAWK...F-117A...

STEALTH FIGHTER...2.0

Het zijn missies in gebieden en tegen vijanden die voor velen een bekende klank hebben. Libie, Iran, Noord Europa, Midden-Oosten, Vietnam en als laatste nieuwe natuurlijk Irak. Voor de toekomst zijn 'brandhaarden' als Cuba (1995) en Korea (1997) alvast meegenomen.
Duidelijk te onderscheiden zijn: geheime vluchten tijdens een koude oorlog, riskante missies tijdens een beperkte oorlog en de zware regelrechte vernietigingsvluchten tijdens een volledige oorlog. Binnen de eerste keuze kan nog een keuze worden gemaakt uit luchtgevechten, gronddoelen of trainingsvluchten.

UITRUSTING

Over de bewapening van de nachtvalk kunnen we kort zijn. Indrukwekkend! Naast een keur aan wapens waaronder zes verschillende zelfsturende raketten (Sidewinder, Amraam, Maverick, ASM, Harpoon en Harm) en drie soorten lasergestuurde raketten (Paveway, FAE en Rockeye II) heeft u de beschikking over een 20mm boordkanon.
Elk type raket heeft zijn specialiteit. In de handleiding wordt uitgebreid ingegaan op type-mogelijkheden en manier van afvuren. Maar de elektronische uitrusting is niet minder indrukwekkend. Indicatoren voor opgelopen beschadigingen of naderende raketten en waarschuwingsindicatoren (EMV) om vijandig radarcontact weer te geven.

TOETSENBORD

Het is mogelijk om de Stealth via een toetsenbord te besturen. Voor een normaal AT-toetsenbord is een kartonnen overlay in het pakket bijgesloten. Knip hier en daar wat gaten in het karton en leg het geheel over uw toetsenbord. U heeft een uitstekend overzicht over de bedieningstoetsen en de gevolgen van een toetsaanslag. Met <Alt>+<B> bijvoorbeeld wordt het beeldscherm zwart. Kennelijk gaan de ontwerpers van het spel ervan uit dat niet iedere baas wild enthousiast wordt als hij over u schouder meekijkt naar uw 'werkzaamheden'.

HANDBOEK

Over het handboek niets dan lof. Werkelijk AF. Een uitstekend boekje met een vleugje geschiedenis over de F-117A en zijn voorganger. Verder natuurlijk een schat aan beschrijvingen van het programma en diepgaande informatie over de mogelijkheden. Een aardig onderdeel is de beschrijving hoe de vijandelijke radar te omzeilen of zoveel mogelijk te misleiden. Dit wordt aan de hand van tekeningen duidelijk weergegeven.

BEVEILIGING

Ook in *Nighthawk F-117A Stealth Fighter* maakt MicroProse gebruik van de inmiddels bekende manier van beveiliging tegen kopiëren. Bij het opstarten van het programma wordt een tekening van een vliegtuig (een van de vijfentwintig toestellen) op het beeldscherm getoond. Het is aan u om het toestel aan de hand van de voorbeelden achter in het handboek te identificeren en de juiste aanduiding in te tikken.
Op beeldschermen met een lage resolutie kan dit een marteling betekenen omdat de tekening dan niet echt haarscherp is.

Fantastisch! Ik kan zo snel geen andere kwalificatie bedenken voor *Nighthawk F-117A Stealth Fighter 2.0*.
Na enkele oefenvluchten was ik zover om het toestel enkele malen geheel eigenhandig in de grond te boren!
Als ik een kat was had ik nog maar één leven over. Diverse begrafenissen, met een militair muziekje, waren mijn deel.
Maar na stug volhouden en nog meer lezen in het Engelse handboek kreeg ik het voor elkaar om het dure vliegende monster in één stuk aan de grond te zetten. Toegegeven, het beschikbare ILS (Instrument Landing System) kwam bijzonder van pas.
Helaas wil het eindredactsel dit kadertje nog een regel langer hebben.
De simulator is met alleen een toetsenbord heel goed te besturen.

Mag ik nu weer verder vliegen...?

Robert K. Reurslag

MS-DOS



MS-DOS

Are you ready for your mission?
Yes! Not yet...

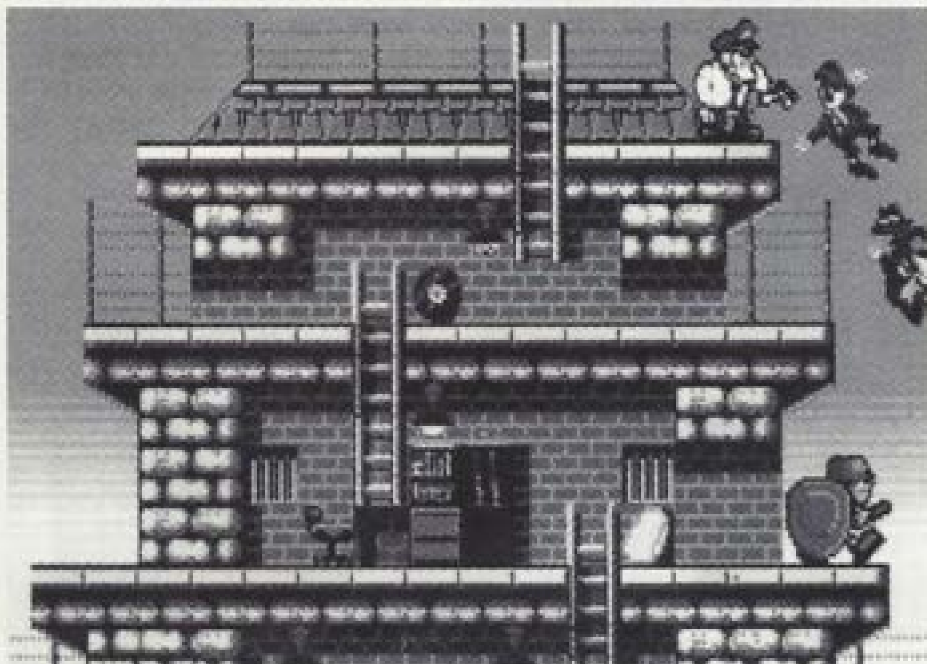
STEALTH FIGHTER...2.0

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS f 149,50 / Bfr 2899
(Min. 640Kb, harddisk en AT 386, 16 MHZ aanbevolen)
Videokaarten: VGA
Geluid: IBM, AdLib, Roland

THE BLUES BROTHERS

WIE KENT NIET JAKE EN ELWOOD, OFTEWEL THE BLUES BROTHERS! HET HEEFT ENIGE TIJD GEDUURD MAAR NU VERSCHIJNEN DE BROERTJES OOK OP EEN COMPUTERSCHERM BIJ U THUIS.



DE FILM

Voor wie de film niet gezien heeft een zeer korte samenvatting. De film dateert uit 1980 en werd geregisseerd door John Landis (nu misschien beter bekend als regisseur van veel te lange Michael Jackson videoclips). In de hoofdrollen het komische duo John Belushi en Dan Aykroyd bekend vanwege hun regelmatige optredens - ook als de Blues Brothers - in het illustere Saturday Night Live.

De film is een waanzinnige collage van gebeurtenissen rond dit duo dat geld probeert bijeen te brengen voor het weeshuis waarin ze opgegroeid zijn. Nu ja, opgegroeid, beide heren hebben een behoorlijk deel van hun leven achter tralies doorgebracht, de film begint dan ook op de dag dat Jake vrijkomt. Ze willen hun oude band weer bij elkaar zien te krijgen voor een groot benefietconcert. Uiteraard gaat flink wat fout, waarbij te veel gebeurt om in dit korte bestek te vermelden. Het lukt ze uiteindelijk de band bij elkaar te krijgen en dat ene gigantische concert te geven. Maar op dat moment zit de hele politiemacht van de staat plus het leger al achter ze aan. Ze weten uit de concertzaal te ontsnappen en komen in een waanzinnige achtervolgings-scène terecht waarbij zowat heel Chicago met de grond gelijk gemaakt wordt.

ZOEKPLAATJE

De film zit bomvol swingende muziek met ondermeer optredens van de Blues Brothers zelf, maar ook James Brown, Cab Calloway, Ray Charles en Aretha Franklin zijn van de partij. Film- en muziekkenners kunnen zich vermaken door grote namen proberen te herkennen zoals Steven Spielberg, Frank 'The Muppets' Oz, Twiggy, John Lee Hooker, Steve Lawrence en Paul 'Pee Wee Hermans' Reubens.

OP HET SCHERM

In *The Blues Brothers - The Computer Game* zijn de heren terug. En wederom proberen ze een concert te organiseren. Deze keer echter blijken hun instrumenten gestolen te zijn. U moet in dit platformspel alleen of gezamenlijk met een tweede speler (samenwerkend) vijf voorwerpen zien terug te vinden: een gitaar, een microfoon, een versterker, een concert affiche plus de toestemming om het concert te geven. U kunt pas naar een volgend niveau gaan wanneer u het betreffende voorwerp gevonden hebt. U moet wel eerst nog even de uitgang zien te vinden, *Blues Brothers* kent niet alleen actie, doch ook puzzelelementen.

U moet zich als Jake of Elwood (of beiden wanneer u met twee spelers speelt) een weg banen door meer dan 300 schermen boordevol actie, chaos en wanhoop. Laat een spoor van vernielingen en verwarring achter in warenhuizen, riolen, gevangenissen et cetera. Talloze tegenstanders maken u het leven onmogelijk zoals een bommenleggende kalkoen, Steel O'Bill, de Rocket Girl, een knaoklorende hond, rare bubbles en vreemde snoeshanen zoals Ringo, Hermann, McPhone, Crazy Doc, Banana Spit en zelfs ene Harry. (Verdomme, zeker d'Emme! Red.)

Veel kunt u niet doen tegen de vijand, vermijden is de beste optie. Met wat behendigheid kunt u ook een zwaar voorwerp op hen laten vallen, dat moet dan wel voorhanden zijn. Gelukkig kunt u ook dankzij her en der aanwezige springveren en bedden extra hoog springen of van hoge plekken afspringen en dankzij ballonnen of paraplu's vliegen of zweven.

PRODUKT INFO:

Fabrikant: Titus
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 79,50/Bfr 1599
Atari ST ƒ 79,50/Bfr 1599
C64 cass ƒ 39,95/Bfr 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr 1199
MS-DOS ƒ 89,50/Bfr 1799
Videokaarten: Herc/CGA/EGA/VGA 16kl
Muziekkaarten: AdLib

AMIGA

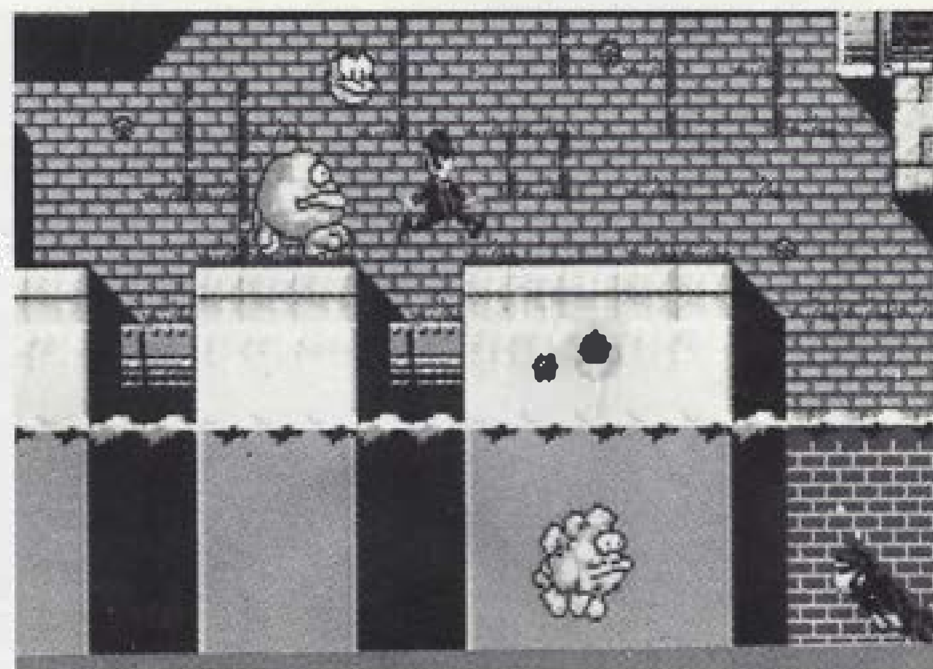
Blues Brothers is een Mario kloon van de eerste orde, maar met een grote afwijking. Lopen en springen is overduidelijk aanwezig, maar het schieten ontbreekt. In plaats daarvan kunt u kisten omlaag laten denderen in de hoop iemand eronder te pletten. Ondanks dat is het een leuk spel: de graphics zijn perfect en de hoofdpersonen bewegen exact als de originelen. Het is in het begin even wennen zo snel als alles over het scherm schiet, maar dat krijgt men al snel onder de knie. De exact uit de film overgenomen muziek swingt lekker.

Het spel bevat zoveel schermen dat het geruime tijd zal duren voordat u alles gezien heeft, het puzzelelement is aanwezig maar is gelukkig niet al te frustrerend; goed opletten!

De twee-speler optie waarbij men tegelijkertijd in het spel bezig is, is lastig. U moet namelijk uitkijken dat u uw partner niet van het scherm laat verdwijnen.
Hij/zij kan dan wel verder spelen, maar aangezien hij/zij geen idee heeft wat te doen is een zekere dood het gevolg.

Aanrader!

Helen Balens



MS-DOS De *Blues Brothers* waren altijd al mijn favorieten, hoe vaak ik die film niet gezien heb! En een uitstekend platformspel met vele verrassingen te spelen onderwijl vrolijk de muziek meehummend is het bittere einde (zeker in de VGA 16 kleuren versie). Bravo Titus, een uitstekend initiatief en prachtig geslaagd spel.

Frans van Lunteren

HET GROTE HOOG SPEL ADVENTURE OVERZICHT

Dit is het voorlaatste deel van het adventure overzicht. U vindt hier de laatste titels van het eigenlijke overzicht plus een aantal adventures waarop u ons attendeerde dat deze niet in het overzicht voorkwamen. De adventures zijn alfabetisch gerangschikt. De volgende keer het definitieve slot van dit overzicht met daarin alleen maar door ons gemiste adventures.

LET OP! Of een adventure op dit moment te koop is, is niet belangrijk. Regelmatig verschijnen namelijk oudere spellen in een goedkoper jasje en wat nu niet te krijgen is, komt morgen weer volop in de handel. Een goed voorbeeld hiervan zijn de pure tekstadventures - en ware klassiekers - van Infocom. Sinds kort kunt u titels als Zork en Hitchhiker's Guide to the Galaxy weer kopen op Amiga, Atari ST en MS-DOS voor slechts f 39,95

B.A.T. (UBISOFT) A **

U bent een agent van het Bureau of Astral Troubleshooters, B.A.T. In het jaar 2172 ontsnapt de gevaarlijke gebeerde Vragnor uit een strafkolonie. Wanneer hij weer iets van zich laat horen eist hij dat de planeet Selenia binnen tien dagen aan hem overgedragen wordt. Deze planeet is de oorsprong van de in die tijd belangrijkste brandstof. U moet Vragnor zien te vinden en uit te schakelen voordat hij zijn dreigementen kan uitvoeren.

BORROWED TIME (ACTIVISION) G *

Privé detective Sam Harlow dwarsboomt maffia-baas Farnham en krijgt het aan de stok met de plaatselijke maffia. Het gaat er keihard aan toe in dit adventure, geheel in de stijl van de oude gangsterfilms. Even niet uitkijken en u wordt volledig in elkaar geramd in het steegje bij uw kantoor. Niet echt moeilijk maar wel sfeervol en spannend.

COUNTDOWN (ACCESS) A ***

U begint het spel als een gevangene. In dit CIA gebouw worden personen geëlimineerd die volgens de CIA te veel weten. U herinnert zich dat u informatie heeft over een infiltrant in de CIA. Aan u de taak om uit te zoeken wie er informatie doorspeelt aan de terroristenorganisatie Black December. Weet u eenmaal wie de infiltrant is dan moet u de plannen van Black December zien te dwarsbomen. Veel intriges, samenzweringen en zijpaden. Bovendien kent het spel een tijdlimiet.

CUTTHROATS (INFOCOM) T **

Als een aan lager wal geraakte diepzeeduiker woont u op Hardscrabble Island in de Red Boar Inn. Dan wordt een oude vriend vermoord en het avontuur begint. Duiken naar goud, oude wrakken en de meest vreemde personages bevolken dit adventure. Zeer veel interactie met andere karakters in het spel.

DON'T GO ALONE (ACCOLADE) G **

Uw grootvader is stapelgek geworden. Door toedoen van de Ancient One heeft hij zijn verstand verloren. U moet in het huis van uw grootvader op zoek gaan naar de Ancient One. U gaat gelukkig niet alleen, u wordt bijgestaan door een team van vier parapsychologen die u vergezellen. Hopelijk kunt u de demonen en monsters in het huis verslaan.

DRACULA (CRL) T **

U bent Jonathan Harker die Dracula moet zien te vinden en hem vervolgens elimineren. Opvallend zijn de uitgebreide kamerbeschrijvingen.

DR. WHO & M.O.T. (???) A ***

De bekende Dr. Who moet met behulp van een groot aantal voorwerpen de produktie van het gevaarlijke Heatonik stoppen. Hij krijgt daarbij assistentie van een sfinx, een robotkat die hij opdrachten kan geven.

EARTHLY DELIGHTS (DATA EAST) T **

In dit detective adventure bent u niet een detective of politie agent maar u bent het slachtoffer van een inbraak. Een rijke oom heeft u het bizarre schilderij Earthly Delights nagelaten. Een vreemde snoeshaan biedt veel geld voor het schilderij maar u vertrouwt het niet. Dan wordt het schilderij gestolen....
Het adventure bestaat uit vijf hoofdstukken, een puntentelling wordt niet bijgehouden.

THE HOBBIT (MELBOURNE HOUSE) G **

Gebaseerd op het boek van J.R.R. Tolkien. Als de hobbit Bilbo Baggins moet u met hulp van de tovenaar Gandalf en dwerg Thorin de draak Smaug verslaan. Eerste adventure met Animtron en Animtalk.

SE KAA OF ASSIAH (???) G **

Als de held Se Kaa gaat u op weg om vier heilige voorwerpen te vinden. Een en ander speelt zich af in het Kasteel van de Dood.

WITNESS (INFOCOM/ MASTERTRONIC) T ***

Een klassiek moordmysterie: chantage leidt tot moord en dan nog wel een moord waarvan u getuige bent. Iedereen in huis kan het gedaan hebben; u hebt 12 uur de tijd om de dader aan te wijzen.

WONDERLAND (MAGNETIC SCROLLS) G **

Een schitterende bewerking van Lewis Caroll's Alice in Wonderland. Alle personages worden in de oorspronkelijke omgeving ten tonele gevoerd. Het meest recente grafische adventure van Magnetic Scrolls maakt gebruik van een op Windows gelijkende gebruikers-interface. Hierdoor is de bediening erg gemakkelijk. Alle eventueel benodigde hints zijn ingebouwd in het programma, zodat ook beginners niet vast komen te zitten. Zie ook Hoog Spel 3.

ZAK McCRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS (LUCASFILM GAMES) A **

Als de niet zo succesvolle verslaggever Zak ontdekt u dat buitenaardse wezens bezig zijn om de Aardbewoners via de telefoonlijnen van hun intelligentie te ontdoen. Samen met drie vriendinnen tracht u het apparaat waarmee de mensheid dom gemaakt wordt te vinden en onschadelijk te maken. U hoeft geen tekst in te typen. De vier karakters worden beurtelings met de muis gestuurd. Een van de weinige echte adventures die ook voor Nintendo Entertainment Systeem leverbaar zijn (nog niet in Nederland).

ZORK TRILOGIE (INFOCOM/ VIRGIN MASTERTRONIC) T ***

In deze opnieuw apart uitgebrachte adventures beleeft u spannende avonturen in het grote onder-grondse rijk. In het eerste en gemakkelijkste deel gaat u op zoek naar schatten en leert u de weg in het rijk goed kennen. In het tweede deel gaat u op zoek naar de frivole tovenaar van Frobozz. In het laatste en moeilijkste deel krijgt u te maken met de Dungeon Master. Als u van tekstadventures houdt mag deze trilogie niet in uw collectie ontbreken.

De volgende indicaties worden gehanteerd:
* = makkelijk ** = niet makkelijk *** = moeilijk T = tekstadventure G = geïllustreerd adventure A = adventure bevat animatie

STARQUEST

STRIJD IN HET HEELAL

EEN STUKJE GESCHIEDENIS

Een jaar of vijf geleden vond ik in de U.S.A. een nieuwe serie bordspelen van Milton Bradley. Grote dozen, veel componenten, aan de fantasie appellerend artwork, kortom: de nieuwe generatie bordspelen was doorgebroken naar het grote publiek. Hoera!

Ondanks de pessimistische verkoopprognoses besloot MB Nederland deze spelen ook hier op de markt te brengen. In Nederland werden de spellen Axis & Allies, gevolgd door Shogun, Broadsides, Conquest of the Empire en Fortress America uitgebracht, de andere drie telgen van de Gamemaster Series, hebben Nederland jammer genoeg nooit bereikt.

De verkopen van Axis en *Shogun* overtroffen MB's stoutste verwachtingen! Hiermee is de basis gelegd voor het op grote schaal marketen van dit soort bordspelen.

STARQUEST FYSIEK

Starquest is verpakt in een grote doos die rijkelijk geïllustreerd is met afbeeldingen van ruimtehelden en -schurken die elkaar met overgroot wapentuig te lijf gaan.
Op de achterkant staat het spel in zijn geheel afgebeeld.

De inhoud van de doos bestaat uit voorgestanste kartonnen speelvlakken en hulpstukken, en een overdaad aan gekleurde plastic speelfiguren, die zelf in elkaar gezet moeten worden. De inhoud van de doos doet sterk denken aan eerdere spelen van Games Workshop, zoals *Rogue Trooper*.
Gevechtsdobbelstenen, gekleurde speelkaarten, geïllustreerde spelregels en dito logboek met 12 scenario's completeren de inhoud.

VOORBEREIDING

De overdaad aan plastic figuren en kartonnen counters is dermate dat de aspirant speler zich dient te realiseren de eerste keer ongeveer 2 uur bezig te zijn met het in elkaar zetten van de figuren en het opzetten van het spel. Het lijkt even of je je vol overgave in de modelbouw hebt gestort! Haal de plastic onderdelen voorzichtig los met behulp van een Stanley-mesje. Wat polystyreenlijm, alsmede een vijltje en een schaar komen ook goed van pas.

DE SPELREGELS

Het is met bordspelen altijd een probleem: hoe breng ik de bezitter van mijn spel zo gemakkelijk mogelijk de spelregels bij. In Starquest vinden we een spelregelboekje en een apart missieboekje. De trant is verhalend en er zijn veel spelvoorbeelden.

Starquest wordt door 2 tot 4 spelers gespeeld. Een speler is de Ruimtespeler: hij leidt de "Bad Guys" en heeft tot taak de Space Marines van de overige speler(s) van zich af te houden. Op een speelbord, samengesteld uit vier vierkante en per missie verdraaibare plattegronden van een ruimteschip, zijn doelen die door de Ruimtespeler verdedigd worden. De Space Marines banen zich met veel geweld een weg naar binnen door openingen in de huid van het ruimteschip/station. Ze moeten met een indrukwekkend scala aan ruimtewapens het besmette roerend goed zuiveren van al even zwaar bewapende Orks, Mutanten, Androïden en de Dreadnought, een vervaarlijke overgrote ruimterobot die met zijn meegeleverde "hardware" dood en verderf zaait onder de dappere ruimtehelden.

De beschikbare wapens hebben elk hun eigen uitwerking, door in bepaalde patronen de speelvelden op het bord te raken.
Gevechtsdobbelstenen in twee soorten beslechten het pleit. Maar eerst moet de vijand gezocht worden met behulp van scanners en blips, waarna er geschoten wordt met zelfs Canon de Asalto. Dat zal dan wel een Blooper-gun zijn uit de Spaanse versie van Starquest!

Full-color speelkaarten, stafkaarten, Admiraalscanners en extra wapens die voor man-tegen-man(?)-gevechten bedoeld zijn, geven nog wat extra sfeer. Versterkingen en kanskaarten maken het geheel onvoorspelbaar. Door een Campagne te spelen kan een speler bevorderd worden en uiteindelijk alleenheerser worden.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Milton Bradley (MB)
Prijs: ca. ƒ 99,00 / Bfr 1999
2 tot 4 spelers.

De spelregels en het Missie Logboek zijn goed leesbaar en brengen de stemming er direct goed in. Prachtig en sfeervol artwork draagt hier ook toe bij. De hoeveelheid componenten is, net als bij de spelen uit de Game Master-Series, ronduit overweldigend en mooi. Sommige componenten van Starquest zijn wat onhandig gemaakt. De speelvlakken laten zich moeilijk tot een speelbord verbinden. Wapens verwisselen blijkt nagenoeg onmogelijk als je er een te hard aandrukt, en de voetsteunen aan de figuren bevestigen is een crime (Tip: buig ze iets bol voor je de figuren erin steekt). De Admiraalscanners zijn een beetje prullerig, dat had beter gekund.

Over het algemeen kan ik echter niet anders dan concluderen, dat je met Starquest waar voor je geld krijgt. Het is letterlijk en figuurlijk, een geweldig spel, en zal ongetwijfeld appelleren aan tienerend Nederland.

"This is Marine Commander Mike Bruinsma - Target LOC 4/67 Cleared - Casualties: light - Returning to SpaceMother One - Prepare Airlock 3 - Out....."

Michael Bruinsma

HOOG SPEL SERVICE

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wil een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!
Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!).

HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

MS-DOS

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5 pag 8
Inclusief VHS instructie cassette
DOS073 CGA/EGA/VGA
ƒ 139,50/Bfr. 2699

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT
Nieuwste Sublogic vluchtsimulator
Hoog Spel 5 pag. 26
DOS066 EGA/VGA
ƒ 129,50/Bfr. 2499

CASTLE OF DR. BRAIN
Allernieuwste Sierra, te laat binnen voor een recensie
Zie Hoog Spel 5, pag 25
DOS129 VGA256
ƒ 129,50/Bfr. 2499

F15 STRIKE EAGLE II
Volledig natuurgetrouwe vluchtsim van MicroProse.
Herc/CGA/EGA/640K VGA
DOS009 ƒ 139,50/Bfr. 2699

F15 II DESERT STORM SCENARIO DISK
Datadiskette Midden Oosten voor F15 II
DOS079 ƒ 59,50/Bfr. 1199

F15 II + DATA DISK
DOS009A ƒ 179,50/Bfr. 3499

F117A NIGHTHAWK
Zie pag. 62
DOS127 ƒ 129,50/Bfr. 2499

FALCON 3.0
Unieke vluchtsimulator
Systeemeisen: minimaal 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA256
ƒ 149,50/Bfr. 2899

FLIGHTSIMULATOR SGA DATA DISK
Voegt muziek, spraak (Soundblaster) en nieuwe Super VGA en 1VGA graphics toe aan de klassieke Flightsimulator 4.0. Bevat vier extra vliegtuigen waaronder Concorde. Met Nederlandse handleiding.
DOS133 ƒ 99,00/Bfr. 1999

GUNSHIP 2000
Zie pag. 21
DOS122 ƒ 129,50/Bfr. 2499

HEART OF CHINA
Grandioos Sierra/Dynamix adventure
Hoog Spel 5 pag. 44
DOS069 CGA/EGA
ƒ 129,50/Bfr. 2499
DOS070 VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

JETFIGHTER II
Perfecte vluchtsimulator.
Hoog Spel 5 pag. 48
DOS071 640K EGA/VGA
ƒ 129,50/Bfr. 2499

LARRY LAFFER UTILITIES
Hét pakket voor iedere Larry liefhebber. Met LLU kunt u eindelijk doen alsof u hard aan het werk bent op kantoor. In werkelijkheid bent u een kantoorlotto of voetbalpool aan het maken. Of vul uw grappendatabase aan. Waanzinnige plaatjes om memo's en faxen te verluchtigen, uw baas zal onder de indruk zijn van uw creativiteit. Dankzij unieke Anti Boss optie kunt u niet betrapt worden, ontslag hoeft u niet te vrezen.
DOS130 CGA/EGA/VGA
ƒ 129,50/Bfr. 2499

LEISURE SUIT LARRY 1
Nieuwe versie, SCI en 256 kleuren VGA
DOS102 640K VGA
ƒ 129,50/Bfr. 2499

LEISURE SUIT LARRY 5
De nieuwste avonturen van Larry.
DOS090 640K EGA
ƒ 139,50/Bfr. 2699
DOS091 640K VGA
ƒ 139,50/Bfr. 2699

MARTIAN MEMORANDUM
Zie pag 17. Alleen 3,5" leverbaar.
DOS121 ƒ 119,00/Bfr. 2299

MEGAFORTRESS
Zie pag 23.
DOS123 ƒ 119,00/Bfr. 2299

MIGHT & MAGIC 3
Zie pag. 56
DOS126 ƒ 119,00/Bfr. 2299

POLICE QUEST 3
Sierra's nieuwste politiethriller
Zie pag. 5
DOS117 VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499
DOS118 EGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

POPULOUS
Het unieke strategie spel tegen een uniek lage prijs.
Zie ook Hoog Spel 6, pag. 22
DOS134 Herc./CGA/EGA/VGA
ƒ 39,95/Bfr. 799

STORMOVIK
Zeer fraaie vluchtsimulator van de Russische Sukhoi SU-25 Stormovik
Zie ook Hoog Spel 6, pag. 22
DOS135 CGA/EGA/MCGA/VGA
ƒ 39,95/Bfr. 799

AANBIEDING
POPULOUS + STORMOVIK
DOS136 ƒ 79,50/Bfr. 1599

SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (ENGELSE VERSIE)
Vervolg op het populaire Lucasfilm adventure *Secret of Monkey Island*
DOS131 640K/VGA256
ƒ 119,00/Bfr 2299

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van *Their Finest Hour*.
Hard disk benodigd. Liefst 80286/386, min. 16Mhz. en DOS 5.0 of Dr. DOS 5
Hoog Spel 5 pag 28
DOS065 640K EGA/VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2299

TOUR OF DUTY
datadiskette voor Secret Weapons of the Luftwaffe
DOS128 ƒ 59,50/Bfr. 999

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE + DATA DISK
DOS124 ƒ159,00/Bfr. 3199

SIMEARTH
Opvolger van Sim City: planeetsimulatie. Zie recensie Hoog Spel 4, pag. 8
640K Herc./EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!!)
DOS001 ƒ 139,50/Bfr. 2699

SIMPSONS - BART VS. THE SPACE MUTANTS
Actiespel gebaseerd op de gelijknamige cartoon serie. Zie ook Hoog spel 6, pag 13
DOS137 EGA/VGA
ƒ 89,00/Bfr 1799

SPELLCASTING 101 - SORCERERS GET ALL THE GIRLS
Ondeugend adventure dat Larry verre verslaat
Zie Hoog Spel 3 pag 58
DOS021 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2299

TERMINATOR 2
Zie pag. 38
DOS125 ƒ 89,50/Bfr. 1799

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE
Het kan nog beter. Heeft Larry wederom het nakijken?
Zie pag 41
DOS096 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2299

TIMEQUEST
Adventure in de tijd; van de makers van Spellcasting.
Zie Hoog Spel 6 pag. 44
DOS095 EGA/VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2299

WILLY BEAMISH
Zie pag. 30
DOS119 VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499
DOS120 EGA ƒ 129,50/Bfr 2499

WING COMMANDER 2
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Zie Hoog Spel 6 pag. 56
Min. 16 Mhz 80286; harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/Bfr. 2499

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt ondermeer extra spraak toe tijdens het spel.
Soundblaster benodigd. 5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/Bfr. 1199

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Completer kan het niet.
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,50/Bfr. 3499

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5, pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
AMI073 ƒ 139,50/Bfr. 2699

512KRAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spellen spelen. Een RAM uitbreiding is zowat noodzakelijk met bijvoorbeeld de nieuwe Sierra adventures.
AMI041 ƒ 119,00/Bfr. 2299

AARDRIJKSKUNDE SPELENDERWIJS
Zie pag. 14
AMI101 ƒ 59,50/Bfr. 1199

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Amiga.
AMI051 ƒ 119,00/Bfr. 2299

GOLF
De nieuwste golfsimulatie van MicroProse
AMI113 ƒ 119,00/Bfr. 2299

KING'S QUEST V
Sierra adventure voor beginners
Hoog Spel 3 pag. 31
AMI052 ƒ 129,50/Bfr. 2599

MIDWINTER 2 FLAMES OF FREEDOM
De opvolger van het beroemde strategische spel van Rainbird/Microprose; nu nog meer interactie en diepgang.
AMI114 ƒ 99,00/Bfr. 1999

OUT RUN EUROPA
Zie pag. 16
AMI111 ƒ 79,50/Bfr. 1599

POPULOUS
Het unieke strategie spel tegen een uniek lage prijs.
Zie ook Hoog Spel 6, pag. 22
AMI115 ƒ 39,95/Bfr. 799

POPULOUS 2
Langverwachte opvolger
AMI116 1Mb ƒ 119,00/Bfr. 2299

MAAK UW EIGEN SPELLEN MET AMOS

AMOS GAMES CREATOR
Maak uw eigen spellen
AMI021 ƒ 139,50/Bfr. 2699

AMOS COMPILER
Compiler voor de AMOS GAMES CREATOR
AMI036 ƒ 89,50/Bfr. 1799

AMOS 3D
Hulpprogramma voor 3D toepassingen
AMI099 ƒ 99,00/Bfr. 1999

AMOS CREATOR + COMPILER
AMI098 ƒ 199,00/Bfr. 3899

AMOS CREATOR + COMPILER + 3D
AMI100 ƒ 279,00/Bfr. 5399

SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS
Actiespel gebaseerd op de gelijknamige cartoon serie. Zie ook Hoog spel 6, pag. 13
AMI112 ƒ 79,50/Bfr 1599

TERMINATOR 2
Zie pag. 38
AMI112 ƒ 79,50/Bfr. 1599

ATARI ST

(alle disks dubbelzijdig en kleur)

Wegens het geringe aanbod aan nieuwe titels deze keer weinig ST aanbiedingen. Bel onze hotline wanneer u een speciaal spel zoekt!

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5 pag 8
Inclusief VHS instructie cassette
ST030 ƒ 119,00/Bfr. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Atari ST.
ST031 ƒ 119,00/Bfr. 2299

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsimulator
ST001 ƒ 99,00/Bfr. 1999

MIDWINTER II - FLAMES OF FREEDOM
Als eerste voor de ST. Het vervolg op een klassieker.
ST040 ƒ 119,00/Bfr. 2299

PLAYER MANAGER
Het unieke Anco voetbalmanagement-spel met Nederlandse schermteksten tegen een unieke prijs.
Zie ook Hoog Spel 1
ST070 ƒ 49,50/Bfr. 999

KICK OFF 2 + PLAYER MANAGER
Het beste voetbalspel aller tijden, Nederlandse schermteksten gezamenlijk met de Nederlandse Player Manager. Ontwikkel en train in Player Manager uw eigen teams en laat deze vervolgens in Kick Off 2 het veld betreden. De Player Manager data kunnen in Kick Off 2 gebruikt worden. Zie ook Hoog Spel 1
ST071 ƒ 99,00/Bfr. 1999

OUT RUN EUROPA
Zie pag. 16
ST073 ƒ 79,50/Bfr. 1599

SIMPSONS - BART VS. THE SPACE MUTANTS
Actiespel gebaseerd op de gelijknamige cartoon serie. Zie ook Hoog spel 6, pag. 13
ST072 ƒ 79,50/Bfr 1599

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Sublieme Lucasfilm vluchtsimulator waarin U de beroemde slag om Engeland in WO II meemaakt.
ST050 ƒ 89,50/Bfr. 1799

COMMODORE 64

3D CONSTRUCTION KIT
Ontwerp uw eigen 3D spellen.
Zie ook Hoog Spel 5 pag. 8
COM040 disk ƒ 79,50/Bfr. 1599

FERRARI FORMULA 1
Electronic Arts race simulatie
Zie ook Hoog Spel 5 pag 22
COM037 cass ƒ 19,95/Bfr. 399
COM038 disk ƒ 29,95/Bfr. 599

OUT RUN EUROPA
Zie pag. 16
COM052 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
COM053 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 - THE COIN OP
De Konami hit uit de speelhallen
COM050 cass ƒ 55,00/Bfr. 1199
COM051 disk ƒ 39,95/Bfr 799

TERMINATOR 2
Zie pag. 38
COM054 cass ƒ 35,00/Bfr. 699
COM055 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

TESTDRIVE II COLLECTION
Unieke verzameling! Bevat: Testdrive II The Duel plus de datadiskettes European Challenge, The Supercars, Muscle Cars en California Challenge.
Zie ook Hoog Spel 5, pag. 56
COM056 disk ƒ 89,50/Bfr. 1899

ULTIMA TRILOGY
Deel 1, 2 en 3 nu eindelijk weer leverbaar.
COM041 ƒ 89,50/Bfr. 1799

MAAK UW EIGEN SPELLEN STOS GAMES CREATOR

STOS Games Creator
Basisprogramma.
ST017 ƒ 99,00/Bfr. 1999

STOS Compiler
Compileert en versnelt uw STOS programma's
ST053 ƒ 59,50/Bfr. 1199

STOS 600 Sprites
Data disk met 600 sprites voor STOS
ST054 ƒ 39,95/Bfr. 799

STOS Maestro
Muziektoepassingen binnen STOS
ST055 ƒ 69,50/Bfr. 1399

STOS AANBIEDING

ST017+ST053+ST054
ƒ 159,50/Bfr. 3099
ST017+ST053
ƒ 139,50/Bfr. 2699
ST053+ST054 ƒ 79,50/Bfr. 1599
ST054+ST055 ƒ 89,50/Bfr. 1799

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MS DOS A-drive: 3,5"/5,25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw * bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Graag had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!).

Totaalbedrag van mijn bestelling	ƒ /Bfr. ....
Abonnee korting 10% OF Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/Bfr. ....
	ƒ/Bfr. ....
Subtotaal	ƒ/Bfr. ....
Verzendkosten	ƒ/Bfr. 12,00/250
Rembourskosten	ƒ 12,00
Totaal bedrag	ƒ/Bfr. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, tel: 020-6120063, K.v.K. Amsterdam 222.635 t.n.v. Ringeela B.V., Bank ABN 54.75.63.854
Giro 44616 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

ULTIMA VI
Klassiek RPG, voor de ware liefhebber.
COM015 disk ƒ 89,50/Bfr. 1799

SEGA GAME GEAR

MASTER GEAR ADAPTER
Eindelijk de mogelijkheid om uw Sega Master Systeem spellen op de Game Gear te spelen. (Zie pag. 53)
SGG001 ƒ 99,50/Bfr. 1999

UNIEK! NEDERLANDS NINTENDO SPEL

KICK OFF
Het meest sublieme voetbalspel aller tijden nu ook voor UW Nintendo NES. Voor het eerst in de geschiedenis een Nintendo spel met NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN. Zie ook pag. 46.
Kick Off wordt midden januari 1992 leverbaar. Teken nu alvast in om zeker te zijn van uw exemplaar!
NES001 ƒ 129,50/Bfr. 2499

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures kunnen zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/Bfr. 499

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/Bfr. 499

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/Bfr. 499

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/Bfr. 499

CURSE OF THE AZURE BONDS
HNT005 ƒ 29,95/Bfr. 599

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/Bfr. 599

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/Bfr. 499

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/Bfr. 499

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/Bfr. 499

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/Bfr. 499

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/Bfr. 499

LARRY 1
HNT012 ƒ 25,00/Bfr. 499

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/Bfr. 499

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/Bfr. 499

LOOM
HNT014 ƒ 25,00/Bfr. 499

LORD O/T RINGS
HNT015 ƒ 39,95/Bfr. 799

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/Bfr. 499

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/Bfr. 499

MIGHT & MAGIC 1
HNT018 ƒ 19,95/Bfr. 399

MIGHT & MAGIC 2
HNT019 ƒ 19,95/Bfr. 399

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/Bfr. 499

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/Bfr. 499

POWERMONGER
HNT022 ƒ 39,95/Bfr. 799

QUEST FOR GLORY 1
HNT023 ƒ 25,00/Bfr. 499

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/Bfr. 499

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/Bfr. 499

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 25,00/Bfr. 499

SPACE QUEST 1
HNT027 ƒ 25,00/Bfr. 499

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/Bfr. 499

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/Bfr. 499

SEGA MEGA DRIVE

GAIARES
Keiharde arcade actie! 8 Megabit
Hoog Spel 5 pag. 64
SMD003 ƒ 129,50/Bfr. 2499

GRANADA
Vecht een tankslag op een verlaten wereld. Fraaie graphics
SMD004 ƒ 99,00/Bfr. 1999

HARDBALL
Honkball simulatie. Perfect.
8 Megabit (Hoog Spel 5 pag 64)
SMD001 ƒ 149,50/Bfr. 2899

ONSLAUGHT
Arcade adventure met uitstekende graphics, fraaie muziek en perfecte spelinhoud
SMD006 ƒ 149,50/Bfr. 2899

STAR CONTROL
Strategisch SF wargame
12 Megabit!!
Hoog Spel 5 pag. 64
SMD002 ƒ 149,50/Bfr. 2899

TURRICAN
Snelle arcade actie met super graphics
Meer dan 1500 arcade schermen
SMD005 ƒ 149,50/Bfr. 2899

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Nabestellen nummers
Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel.
LET OP! Voor België: zend een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

NB de queeste is gestart in Hoog Spel nummer 3

HOOG SPEL 1
Centurion, Chip's Challenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, K'ax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Tracon II, Treasure Trap

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Buck Rogers, Flame Wars, Gold o/t Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord o/t Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Plotting, Secret of Monkey Island, Shadow o/t Beast 2, Silent Service 2, The Spy Who Loved Me, Supremacy, Team Yankee, Test drive III en Wonderboy.

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Elvira, King's Quest V, Lightspeed, Links, MIDS, NARC, Narco Police, Powermonger, Puznic, Quest for Glory II, Rise o/t Dragon, Robocop 2, Shanghai, Speedball 2, Spellbound, Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls, Sword of Sodan, Total Recall, Turtles, Wing Commander, Wonderland en Wrath o/t Demon.

HOOGSPEL 4
Battle Squadron, Elite Plus, F1 Race, Fray, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Knights o/t Sky, Leather Goddesses of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountiful Course, Millionaire 2, Pick 'n Pile, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Shadow o/t Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Tetris, Tin Tin, Turrican, Vaxine en Zeliard.

HOOGSPEL 5
Heart o/t Dragon, 3D Construction Kit, Castles, Megatraveller 1, Mercs, ATP, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Xenophobe, Hero Quest, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, NAM, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Afrika Korps en Logical

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command H.Q., Ultima - Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, The Simpsons, Darkman, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, Jones in the Fast Lane, Cohort, Mega-lo-Mania, Robin Hood, Might & Magic, Fantasia, RBI Baseball, Tim, Time Quest, Gods of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de bordspelen Scotland Yard en Robin Hood

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
NB. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/Bfr. 1999: kosten ƒ 12,00/Bfr. 1250
Verzending boven ƒ 99,00/Bfr. 1999: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland.
Kopieer de bon en stuur of fax deze naar:

HetBetere Spel
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020-6120053

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 8

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.
MS DOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. Met ingang van heden beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt voortaan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeld dus altijd uw computer), een T-shirt of wat mijn geacht vriendje Dokter Stikkie kon missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Beste Hoog Spel,

Wat betekent (bla bla...Red.)? En waarom geven jullie geen procentuele waardering van spellen?

Bram van Hoorn,
Eindhoven

Beste Bram,

De laatste controle van iedere tekst ligt bij de hoofdredacteur. En soms vindt die man het nodig een opmerking te plaatsen in een tekst. Om dan te laten merken dat het een opmerking van hem is wordt dat cursief geplaatst met de vermelding Red. erachter, zodat je weet dat het niet van de schrijver van het artikel is.
Wat die procentuele waardering betreft, daarvoor verwijs ik je naar Op de Zeepkist in Hoog Spel 4 waar we uitgebreid ingaan op deze vraag.

Beste Hoog Spel redactie,

Ik ben een Nintendo fan in hart en nieren maar als ik spellen zie zoals Police Quest 3, Larry 5 en de plaatjes op jullie nieuwtjes pagina's zie dan vergeet ik mijn NES en NGB totaal.
Verder vind ik Hoog Spel een fantastisch blad. U bent met het Nintendo blad het enige computerblad waar ik lid van ben, maar Hoog Spel blijft voor mij het beste om de simpele redenen: het papier waar het van gemaakt is en het commentaar bij de beschreven spellen. Je weet tenminste waar je aan toe bent! Tot slot de complimenten voor de makers van dit blad, het is heel boeiend en dat kun je van het Nintendo blad niet zeggen. Nog twee vragen: kan er niet wat meer info over de NES in en kan het blad niet wat worden uitgebreid?

Eric Braakman
Rotterdam

Beste Eric,

Je hebt gelijk wanneer je de plaatjes mooi vindt, maar zoals je waarschijnlijk wel eens in Hoog Spel gelezen hebt, zijn mooie plaatjes niet alles. Larry 5 mag dan wel heel erg mooi zijn, maar Ghen Livid heeft gelijk, het spel is veel te gemakkelijk! En wat heb je dan aan die mooie plaatjes? Het NES heeft zeer fraaie spellen, die er niet alleen goed uitzien maar beter nog, ook ontstellend leuk zijn om te spelen.
Het kan natuurlijk altijd beter, maar dan zul je naar een andere (spel)computer moeten kijken. De Sega Mega Drive heeft heel mooie plaatjes en ook heel goede spellen zoals Sonic The Hedgehog, maar Super Mario Bros of Zelda zijn er niet bij.

Wat het papier betreft hebben meer lezers ons bedankt. Lezen jullie de buitenlandse bladen allemaal zo gewelddadig dat de flarden door de kamer vliegen?

Zoals je in deze Hoog Spel ziet is er meer aandacht voor spelcomputers, iets wat we zeker zullen proberen te blijven doen.

Bedankt voor je felicitaties!

Hoog geachte Hoog Spel redactie

Die gemuteerde joystick die daar bij jullie op de redactie rondloopt moet 's gauw gedumpt worden. De rubriek 'Dr. Stikkie weet raad' is prima, maar waarom moet dat elektronische creatuur ook bijna overal anders opduiken? Om over komische ruzies tussen een joystick op beentjes en een ander redactielid te lezen koopt men gewoonlijk andere bladen. Hoog Spel is immers een (verder trouwens uitstekend) computerblad. Dus als jullie zo graag leuke verhaaltjes schrijven, breng dan een spannend boek uit: *De ruzie tussen Ghlen Livid en Dr. Stikkie* of beter nog, ontwikkel een computerspel waarin jullie ook vast alle schrijfinspiraties kwijt kunnen. Bijvoorbeeld: *The Incredible Mutant Ninja Hero Joystick: Dr. Stikkie*. Met jullie contacten moet dat toch te realiseren zijn en als het spel aanslaat kan Hoog Spel alleen nog maar dikker worden! Dat betekent nog meer ruimte om spellen te bespreken. Hoog Spel wordt nog beter en bovendien: ik hoef mijn abonnement op Donald Duck niet op te zeggen.

Ivo de Wilde

P.S. Ik kan me voorstellen dat jullie mijn brief niet al te serieus nemen.

Geachte Heer de Wilde,

Klachten van lezers, zelfs al hebben ze zoals u slechts een proefabonnement, nemen wij ALTIJD serieus, zeker de weledelgeboren doctor Stikkie. Jammer genoeg vergat u een adres te vermelden, dus kon onze joystick op beentjes de boel niet bij u komen verbouwen. Wij zijn overigens bijzonder geïnteresseerd in de door u genoemde bladen waarin onze redactieleden ruzies hebben met gemuteerde joysticks. We wisten niet dat we zulke beroemdheden onder ons hadden dat zelfs de schandaalpers over hen schrijft. U leest wel zeer vreemde schrijfsels m'n waarde!

Overigens, wij beschouwen Hoog Spel zeker niet als een computerblad, maar zien ons zelf meer als een vakblad voor de spellenspeler.

Oja, wat dat Donald Duck abonnement betreft, dat hebben WIJ alvast maar voor u opgezegd!

Beste Hoog Spel,

Ik ben de gelukkige bezitter van een Apple Macintosh. Toch koop ik uw blad elke keer. Ik ben erg teleurgesteld dat er in uw blad geen aandacht besteed wordt aan de Mac. Waarom wel recensies voor zowat alle andere systemen en niet de Mac? Ik verzoek u dringend een Mac rubriek te openen.

Verder is het een goed blad.

Ernst-Jan Nijhuis
Veenendaal

Geachte Heer Nijhuis,

De reden dat wij geen aandacht aan de Macintosh besteedden hangt samen met het feit dat tot op heden in Nederland spelsoftware voor de Macintosh niet op regelmatige basis leverbaar was; zoals u weet is onze filosofie dat software pas dan besproken wordt wanneer er distributie is. Het heeft geen enkele zin software te bespreken die vervolgens nergens gekocht kan worden. Een goed voorbeeld hiervan is MSX2/2+ software.
Een en ander heeft uiteraard te maken met het feit dat een Mac per definitie ontstellend kostbaar is en meer voor zakelijke toepassingen zoals DTP (dit blad wordt geheel op Mac's gemaakt) gebruikt wordt en niet voor spellen. Met de introductie van de zeer laag geprijsde Classic en LC is een en ander echter veranderd. Ook de toelevering van Mac spelsoftware schijnt op gang te komen. Kortom, reden genoeg voor ons om met ingang van de volgende Hoog Spel ook Macintosh spellen te gaan bespreken.
Tevreden?

Geachte Hoog Spel

In een Hoog Spel las ik dat uw lezers geïnteresseerd waren in het programma AMOS. Zoals u weet is AMOS een ideaal programma om zelf spellen te creëren. Sinds enige tijd bestaat ook in België een AMOS club. Voor wie geïnteresseerd is: AMOS België, Postbus 94, 9900 EEKLO (België). Stuur een briefkaartje of brief en u krijgt gratis een info-brief en demo-disk.

Met vriendelijke groet,

Johan François, Voorzitter AMOS België en Hoog Spel Lezer

Geachte Heer François,

Moge vele leden uw deel zijn!

Beste redactie,

Ik vind dat in Nederland de software veel te laat in de winkels ligt. In Engeland zijn sommige spellen al een half jaar te koop terwijl wij hier er nog nooit van gehoord hebben. Bijvoorbeeld over Secret of Monkey Island 2 hebben jullie geschreven dat het misschien voor Kerstmis in de winkels kan liggen. Aan de ander kant van de Noordzee is het al meer dan drie maanden te koop!
Waarom duurt het zo lang voordat een spel naar Nederland komt?

Jochem Monting
Wehl (Gld)

Beste Jochem,
We hebben een klein deel uit jouw lange brief gelicht omdat juist dit onderwerp zeer vaak in brieven voorkomt. Helaas hebben we voor jou en alle andere lezers een droevige mededeling: jullie hebben allemaal 100% ONGELIJK! Om jouw voorbeeld te nemen, *Secret of Monkey Island 2* ligt als alles goed gaat wereldwijd 21 December 1991 in de winkels. En dat geldt voor Nederland, Amerika én Engeland. Waar je jouw informatie vandaan haalt weten wij niet, deze is echter absoluut onjuist. Het verbaast ons iedere keer weer wanneer er iemand met stellige zekerheid weet te beweren dat een bepaald spel "al maanden" in het buitenland leverbaar zou zijn. Vaak wordt dan ook nog eens een spel genoemd dat (nog) niet bestaat. Regelmatig staan wij op beurzen en wanneer wij voor iedere opmerking in de trant van "Larry 6 is al maanden in Amerika te koop" en "mijn vriend heeft Space Quest 10 al" een dubbeltje kregen, waren wij miljonair.

Op de een of andere manier denken jullie achtergesteld te worden. Het tegendeel is echter waar! In de meeste gevallen wordt een spel eerder - meestal één à twee weken - in Europa uitgebracht dan in Engeland. Een paar voorbeelden: *Larry 5* werd in Nederland en België tegelijk met Amerika uitgebracht, in Engeland werd het spel TIEN dagen later verscheept naar de winkels. *Populous 2* zal in Nederland 14 dagen vóór Engeland te koop zijn!

Het is natuurlijk altijd mogelijk dat een softwarehuis in Nederland en België geen vertegenwoordiging heeft; Psygnosis is daar een goed voorbeeld van. Dat is dan ook meteen de reden dat Lemmings zo slecht te krijgen is. En natuurlijk duurt het dan eeuwen voordat het hier is.
Als vakblad voor spellenspelers beschikken wij over de meest betrouwbare informatie die je maar kunt bedenken. Zo hebben we al geruime tijd testversies van *Elvira 2* (tussen half Februari 1992), *Indy 4* (ook Februari 1992) en een perfect RPG van Domark (naam nog niet bekend) dat midden 1992 verschijnt, in ons bezit. Ga er dus maar rustig van uit dat wanneer wij een bepaalde datum van leverbaarheid geven, deze correct is. En laat je nooit meer opjutten, want het is waar, we lopen echt niet achter hier!

Tot de volgende keer, *Joy*

GET ORGAMENIZED!

ORGANIZER CHESS

In Hoog Spel nummer 4 hebben we al eens gewezen op het beslaan van spelsoftware voor de Sharp Organizer. Inmiddels is aan dit assortiment een aantal spellen toegevoegd. Eén van die spellen is schaken.

OPTIES

Het spel *Organizer Chess* is een volwaardig schaakspel met diverse opties. Zo kan men tegen de computer of, door twee Organizers via een kabel te koppelen, tegen iemand anders spelen. Ook kan men de computer tegen zichzelf laten spelen. De speler kan aangeven of hij met wit of zwart wil spelen en op welk niveau (1 tot en met 4) de *Organizer* tegenstand moet bieden.
Het spel kent alle schaakregels, inclusief promotie en het 'en passant' slaan. Desgewenst kan de partij of een diagram worden uitgeprint via de optionele CE-50P printer van Sharp.

MOGELIJKHEDEN

Men kan Organizer Chess op verschillende manieren duidelijk maken welke zet men wil doen; niet alleen door middel van de gebruikelijke algebraïsche notatie, maar ook door een cursor over het scherm te bewegen. Bovendien bevat de spelkaart zelf een aantal tiptoetsen waarmee men het spel kan bedienen.

Organizer Chess kan voor de openingszetten putten uit een bibliotheek van 6000 zetten, waardoor de denktijd voor de computer in de beginfase van een partij verkort wordt.
Ingebakken in Organizer Chess zitten 100 beroemde partijen uit de geschiedenis, waaronder drie partijen van de legendarische Nederlandse schaker Max Euwe. Maar, ook Jan Timman en John v.d. Wiel zijn aanwezig met respectievelijke 4 en 1 partijen.
Het is natuurlijk onvermijdelijk dat een groot aantal van de 100 partijen die tussen de eeuwige rivalen Kasparov en Karpov zijn.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sharp
Leverbaar voor:
Sharp Organizer f /Bfr
[Geschikt voor zowel de 7000 als de 8000 serie]

Organizer Chess is voor schaakliefhebbers een prima spel. Niet alleen kan men een partij tegen de computer spelen, maar ook het bestuderen en naspelen van 100 historische partijen behoort tot de mogelijkheden. Bovendien kan men zelf stellingen invoeren en deze diepgaand analyseren.
Nuttig extra bij dit spel is de ingebouwde batterij die het mogelijk maakt partijen op te slaan.

Steven Groot

ORGANIZER GOLF

OPTIES

In *Organizer Golf* kan men een normale wedstrijd spelen, maar ook een toernooi dat uit 10 ronden bestaat. De derde mogelijkheid is een zogenaamde 'skins' wedstrijd waarin de winnaar van elke hole punten krijgt toegekend. Het spel bevat een complete 18-holes baan en de speler heeft een volledige set clubs tot zijn of haar beschikking. Tijdens het spel wordt u bijgestaan door een caddy die u steeds om advies kunt vragen voor de volgende slag.
Normaal gesproken wordt de hole in vogelvlucht getoond. Eenmaal op de green aangekomen ziet men deze uitvergroot en worden hier de hoogteverschillen weergegeven.

Voordat de bal geslagen wordt kan een overzicht van de hole worden opgevraagd, waarover met de cursortoetsen kan worden gescrolft om te zien waar zich de gevaren, zoals bunkers en water, bevinden.

BESTURING

Organizer Golf kent een gedetailleerd besturingssysteem waardoor men voor elke slag zelf kan bepalen hoe hard men wil slaan en of men (en zo ja, welk) effect aan de bal wil geven voor speciale slagen.
Wanneer men aangeeft dat men de bal wil slaan, schakelt het programma over naar een ander schermpje dat de golfer toont met daarnaast een cirkel waarop de kracht en nauwkeurigheid van de slag kan worden bepaald door een aantal malen op het juiste moment op de vuurknop te drukken. Op ditzelfde schermpje wordt de windrichting en -kracht getoond en kan men zien met welk effect de bal geslagen wordt.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sharp/Bandai
Leverbaar voor:
Sharp Organizer f /Bfr
[Alleen voor de 7000 serie]

Organizer Golf is een aardig spel voor de bezitters van een Sharp Organizer. Het spel biedt voldoende opties, waaronder 1 of 2 spelers en een wedstrijd tegen de computer. Ook kan men het niveau van de computertegenstander instellen.

Een aardige manier om de Organizer nu ook eens voor iets ontspannends te gebruiken.

Steven Groot

ORGANIZER HATRIS

Alexy Pajitnov, de Rus achter het spel Tetris heeft de hulp ingeroepen van Vladimir Pokhilko.
Het resultaat van deze samenspanning is het spel *Hatris* dat nu ook voor Sharp's Organizer te koop is.

PRINCIPE

Het idee achter *Hatris* is zeer eenvoudig, zoals dat ook al bij *Tetris* het geval was.
In een winkel vallen steeds twee hoeden tegelijk omlaag. De hoeden zitten in eerste instantie aan elkaar vast en de speler kan ze naar links en rechts bewegen en van plaats laten verwisselen.

Afhankelijk van het niveau waarop men speelt laat het spel drie tot en met zes verschillende soorten hoeden los. Door met de hoeden te manoeuvreren moet men proberen steeds vijf hoeden van hetzelfde type op elkaar te stapelen. Is dit gelukt, dan verdwijnen deze vijf hoeden om plaats te maken voor nieuwe.

Al snel zullen stapels van verschillende hoogte ontstaan, hetgeen weer ten voordele van de speler kan worden aangewend. Nadat een hoed namelijk op een hogere stapel is terechtgekomen, kan men de tweede hoed apart besturen.

Nadat men 25 keer een stapel van vijf hoeden heeft opgeruimd krijgt men de gelegenheid om alle hoeden van een bepaald type in één keer van het scherm te wissen voordat de volgende ronde begint. Doet men dit echter niet, dan worden bonuspunten toegekend.

Het spel is afgelopen wanneer een stapel hoeden tot aan het plafond reikt.

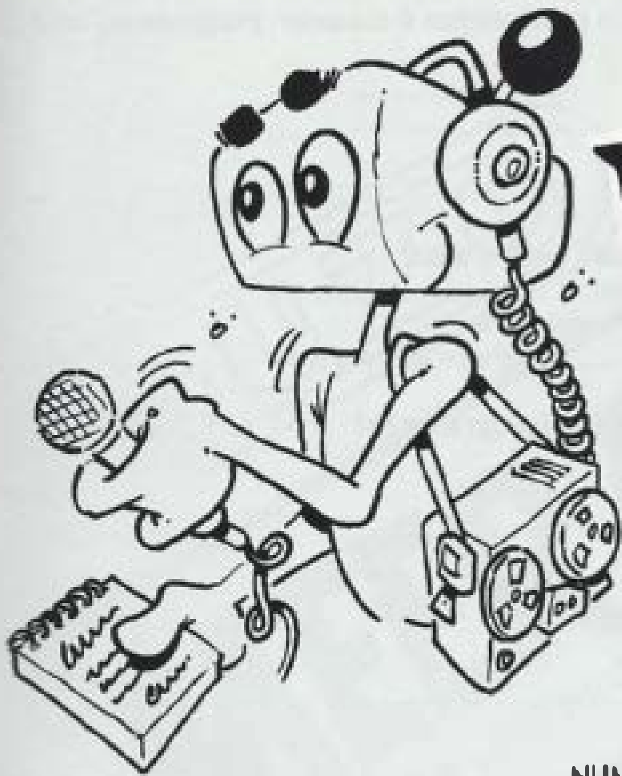
PRODUKTINFO

Fabrikant: Sharp/Bullet-Proof Software
Leverbaar voor:
Sharp Organizer f /Bfr
[Alleen voor de 8000 serie]

Net als de voorganger *Tetris* is *Hatris* een uitstekend puzzelspel dat de liefhebber van dit soort spellen weer tijden uit de slaap zal houden. Het begint allemaal heel gezapig, maar naarmate men steeds hogere niveaus bereikt wordt het tempo waarin de hoeden omlaag komen steeds verder opgevoerd.

Uiterst verslavend.

Max Barber



HOOG SPEL Vraagt

HOOG SPEL BESTAAT NU IETS MEER DAN EEN JAAR EN ER IS IN DIE RELATIEF KORTE TIJD EEN HOOP VERANDERD. LEGT U HET EERSTE NUMMER VAN NOVEMBER 1990 MAAR EENS NAAST DIT NUMMER. DE VERSCHILLEN ZIJN OVERDUIDELIJK: MEER AANDACHT VOOR SPELCOMPUTERS, BORDSPELLEN, DE QUEESTE, DE KERKER EN NIET TE VERGETEN STIKKIE'S QUEESTE. EN WE ZIEN ER OOK ANDERS UIT, MEER KLEUR EN EEN WILDERE 'LOOK'.

BINNEN DE REDACTIE BORRELT HET OP DIT MOMENT VAN DE IDEEEN; SOMMIGE DAARVAN ZIJN DERMATE RADICAAL DAT WE ZE NIET WILLEN UITPROBEREN ZONDER UW MENING GEVRAAGD TE HEBBEN. DAT IS DAN OOK ÉÉN VAN DE REDENEN VOOR DIT LEZERSONDERZOEK. MAAR OOK WILLEN WIJ WETEN WAT U VAN HOOG SPEL IN DE HUIDIGE VORM VINDT. EN UITERAARD ZIJN KRITIEK EN SUGGESTIES MEER DAN WELKOM. UITEINDELIJK IS HOOG SPEL UW BLAD!

NA HET BEANTWOORDEN VAN DE VRAGEN IS ER NOG RUIMTE OM KRITIEK TE LEVEREN OP (DE INHOUD VAN) HOOG SPEL OF SUGGESTIES TE DOEN OVER ZAKEN DIE NAAR UW MENING KUNNEN WORDEN VERBETERD. LAAT ONS WETEN WAT U DENKT. U KUNT DAARDOOR ZELF BEPALEN WAT ER IN UW LIJFBLAD GEBEURT.

NATUURLIJK LATEN WE UW MOEITE NIET ONBELOOND. IN TOTAAL HEBBEN WE 100 PROGRAMMA'S (WINKELWAARDE CA. ƒ 10000,00) KLAAR LIGGEN OM TE VERLOTEN ONDER DE INZENDERS. ALLE INZENDINGEN ONTVANGEN VOOR 31 JANUARI 1992 DINGEN MEE.

KNIP DE ENQUETE UIT OF FOTOKOPIEER DE PAGINA'S EN STUUR DEZE NAAR:
HOOG SPEL ENQUETE, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.
INDIEN U MEE WILT DINGEN NAAR DE GRATIS SOFTWARE, VERGEET DAN NIET UW GEGEVENS IN TE VULLEN.
U MAG ECHTER OOK ANONIEM INZENDEN.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Land: ....

1. Ik ben ☐ man ☐ vrouw

2. Mijn leeftijd is: .... jaar

3. Mijn hoogst genoten opleiding of de opleiding die ik nu volg is:
- ☐ Lager Onderwijs
- ☐ Lager Beroepsonderwijs (LTS, LEAO)
- ☐ Voortgezet Algemeen Onderwijs (MAVO, HAVO, MEAO, Lyceum)
- ☐ Hoger Beroepsonderwijs (HTS, HEAO)
- ☐ Universiteit, Hogeschool

4. Mijn beroep is: ....

5a. Hoe heeft u Hoog Spel leren kennen?
- ☐ gekocht in winkel
- ☐ gekocht op een beurs
- ☐ zien liggen bij vriend of kennis
- ☐ gekregen van iemand
- ☐ door een advertentie
- ☐ op andere wijze

5b. Bent u abonnee? ☐ ja ☐ nee

6. Hoeveel tijd besteedt u gemiddeld aan een nummer van Hoog Spel?
.... uur

7. Hoeveel andere personen, behalve uzelf, lezen uw exemplaar van Hoog Spel? .... personen

8. Welke andere computerbladen leest U?
....
....
....

9. Komt u wel eens in een amusementshal?
- ☐ geregeld
- ☐ af en toe
- ☐ nooit

10a. Heeft u een PC (MS-DOS computer)?
Zo ja, beantwoord dan de volgende vragen.
Heeft u een andere microcomputer, ga verder met vraag 10b.
Indien u uitsluitend een spelcomputer heeft, ga verder met vraag 12.

Mijn PC heeft als processor een:

☐ 8088/8086/V20/V30	☐ 80386DX	☐ 80486(DX)
☐ 80286	☐ 80386SX	☐ 80486SX

en draait op een kloksnelheid van .... MHz.
heeft een harddisk-ruimte van .... MB

heeft floppy disks van het formaat:

☐ 5,25 DD (360K)	☐ 5.25 HD (1,2MB)
☐ 3,5 DD (720K)	☐ 3.5 HD (1,44MB)

GAME GEAR. THE HOT BUTTON IN PORTABLE VIDEO.



THE GREAT GAME SYSTEMS FROM SEGA

Naast het vernieuwde SEGA Master System II (al vanaf 199,- konsumentenprijs) en de spektakulaire 16 bit Mega Drive (die SEGA als enige kan leveren, vanaf 499,-) lanceert SEGA nu de GAME GEAR.

Met graphics die iedereen verbazen, met multi - channel stereo* en natuurlijk met de fantastische SEGA Software - met titels zoals Mickey Mouse, Super Monaco Grand Prix, Outrun, Shinobi en nog veel meer.

Bovendien is de GAME GEAR middels de TV-tuner (als accessoire leverbaar), om te toveren in een echte portable kleuren TV. Vandaar dat alle experts het erover eens zijn : de GAME GEAR is sensationeel !

*via elke standaard koptelefoon